International Games Magazine

LEVEL

Ian. 2002

JOC FULL! 2 CD

SEVEN KINGDOMS ANCIENT ADVERSARIES

Un excelent joc de strategie şi magie pentru fiecare dintre voi LEVEL ONLY!

Un SUPER review al celui mai tare FPS horror SF al anului

ALIENS VERSUS PREDATOR 2



Luptați pentru cucerirea Evului Mediu

STRONGHOLD

Izgonirea din Paradis

PROJECT EDEN



~~115.000 lei~~
98.000 lei

www.level.ro It's all about GAMES!

DEMOS * COMANCHE 4 * AQUANOX * HITCHCOCK THE FINAL CUT * SHADOW OF ZORRO * DEMOLITION DERBY * BALLISTICS * SWINE * SCREENSHOTS HIDDEN & DANGEROUS 2 * DUNE GENERATION * COMMAND & CONQUER RENEGADE * UPDATES AVP2 * PROJECT EDEN * COMMANDOS 2 * EMPIRE EARTH * DLH

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DO/371/2001
Valabil -2001-
INFADRES COMBINAT

100 de numere ale revistei CHIP!



CHIP nr. 1

octombrie 1991

Intel 486 SX
AMD 386



CHIP nr. 100

ianuarie 2002

Intel Pentium 4 2 GHz
AMD Athlon XP 1900+

LEVEL... despre şi CU jocuri

Revista a făcut rost de o nouă „faţadă" şi de încă un CD

Jingle bells, jingle bells etc. A venit perioada de aruncat cu banii pe produsele unei pieţe în plină expansiune. E cazul să scormoniţi în portofelele doldora de hârtii (bilete compostate, şerveţele folosite, fiţuici, taloane de concurs **LEVEL** care n-au mai fost trimise) şi să le stoarceţi de putere de cumpărare, doar-doar mai rămâne ceva şi de-un joc... piratat, se-nţelege. Dar dacă vă uitaţi mai bine la/în **LEVEL**, se poate să descoperiţi o schimbare (dacă citiţi aceste rânduri probabil v-aţi dat seama despre ce este vorba): revista a făcut rost de o nouă „faţadă" şi de încă un CD, care, ce-i drept, a afectat preţul fără (sperăm noi) să îl facă inaccesibil.

Ceea ce vă vom oferi în numerele viitoare este, în condiţiile în care iniţiativa noastră de a pune un JOC FULL în fiecare număr LEVEL are succes, ocazia de a pune bazele unei colecţii de jocuri clasice: vor veni, pe rând, simulatoare auto, TBS-uri, RTS-uri şi, sperăm noi, multe din titlurile care au fost adevărate pietre de temelie (sau consolidare) ale marilor genuri de jocuri. Până una-alta, Moş **LEVEL** vă oferă cu ocazia Crăciunului un prim RTS ca la mama acasă, pe care vă dorim să-l savuraţi pe deplin.

Şi acum, revenind la iarna care bântuie pe-afară (şi care ne-a făcut, mai ales pe unii dintre noi, să servim una bucată accident de maşină fără victime), se prea poate ca vajnica şi atotjucătoarea comunitate gameristică română să piardă vremelnic din populaţie datorită condiţiilor meteo prielnice unor activităţi nocive şi ruinătoare de sănătate: ski, snowboarding, patinaj, săniuş, bulgăritea, cazemate etc. Într-adevăr, singurul sport cu adevărat sănătos - statul în faţa computerului în poziţia ghiocel înzăpezit, cocoşat şi cu ochii împăienjeniţi de nesomn, pierde teren în faţa unor astfel de activităţi impuse de anotimp. Şi totuşi, nu uitaţi că PC-ul e acasă, în camera caldă (dacă dau ăia căldură la calorifer) şi oricând vă puteţi retrage din calea vitregiilor naturii în faţa monitorului, unde, cu picioarele în apă fierbinte cu bicarbonat, să mai faceţi un frag-două. Aveţi şi ce să butonaţi, pentru că producătorul de jocuri a ajuns în perioada în care e prolific până la exasperare şi titlurile curg precum Buzăul după dezgheţ: Civilization III, Aliens versus Predator 2, Project Eden, Stronghold, Etherlords, Ghost Recon, Silent Hunter II...

Aşadar, o perioadă plină de avânt activicesc, numai bună să ne facem toţi ca un măr, ca un păr, ca un cablu de reţea, tari ca armura de LEVEL 12 şi iuţi ca knife-ul din Counter-Strike. La Mulţi Ani!

Mike

Demos

Aquanox
Demolition Derby
Ballistics
Clusterball
Comanche 4
Hitchcock - The Final Cut
Shadow of Zorro
SimGolf
SWINE

Updates

Avp2
Commandos 2
Empire Earth
Project Eden

Screenshots

Excalibur
Dune Generation
Hidden & Dangerous 2
Haegomonia
Knights of the Cross
C&C: Renegade

Drivers

DirectX 8.1 Windows 9X/2000

DLH

CUPRINS IANUARIE 2002

Hitchcock : The Final Cut - Arxel Tribe

Alfred Hitchcock este unul dintre cei mai faimoşi regizori de filme din toate timpurile. Înainte de moartea sa în 1980, Hitchock realizase 53 de filme în 55 de ani. Acum, la aproape un sfert de veac de la dispariţia sa, Universal Studios, Arxel Tribe şi Wanadoo şi-au unit forţele pentru a realiza un joc de aventură şi suspans, bineînţeles şi cu puţină groază, pentru a recrea atmosfera din filmele renumitului regizor. Jucătorul se va încarna în pielea lui Joseph Shamley, un detectiv care a dobândit unele puteri ciudate la moartea părinţilor săi într-un accident de maşină. Accidentul a avut loc exact în ziua înmormântării lui Alfred Hitchcock. Pe când pleca la o partidă de pescuit, eroul nostru este abordat de o frumoasă şi misterioasă blondă care îl convinge să accepte o însărcinare. Unchiul ei a dispărut împreună cu o întreagă echipă de filmare de pe o proprietate privată. Vă daţi seama ce vom avea de făcut de aici încolo. Jocul a fost lansat în această lună.





Expoziţie gameristică

Barbican Gallery este o galerie de artă din Londra care a iniţiat un proiect destul de îndrăzneţ pentru anul viitor. S-a hotărât realizarea unei expoziţii a istoriei jocurilor cu ocazia împlinirii a 40 de ani de la apariţia primului joc pe calculator: Spacewar. Expoziţia va avea loc între mai şi septembrie 2002.



Vor exista peste 250 de exponate începând cu primele jocuri arcade şi primele console şi ajungând până la ultimele realizări din domeniu. Expoziţia va fi împărţită în unsprezece secţiuni pe teme diferite, printre care se vor număra jocurile „antice", consolele, cultura gameristică şi o secţiune specială pentru jocurile online. Bineînţeles că va exista şi un „butic" pentru ca vizitatorii să poată cumpăra jocurile ce le-au înfrumuseţat anii copilăriei sau echipamente hardware ale vremurilor apuse. Expoziţia se va numi Game On şi va porni într-un turneu din octombrie 2002 până în februarie 2003 prin întreaga Europă (puţine şanse să ajungă şi la noi în ţară). Mai multe informaţii veţi găsi la http://www.barbican.org.uk/flash.asp.

The Nightfall Dragon - Digital Legends Entertainment

În august anul trecut un trio de designeri care au lucrat la Severance: Blade of Darkness au format o nouă companie ce s-a numit Digital Legends. La vremea aceea se promitea realizarea unui revoluţionar engine ce va fi folosit pentru un first person role-playing game. Acum compania a lansat un nou site pe care se găsesc primele informaţii despre joc la adresa http://www.digital-legends.net/eng/. The Nightfall Dragon este, ca şi Severance, un hibrid, dar de data aceasta vom călători printr-o lume plină de creaturi mitice, de maeştri ai artelor marţiale, de fortăreţe întărite şi păzite ca în vremurile bune, de mânăstiri uitate în care se ascund mistere sacre. Engine-ul este darnic în ceea ce priveşte efectele ce redau capriciile vremii şi ciclul zi-noapte, precum şi suport pentru redarea personajelor şi a umbrelor. Nu se cunoaşte încă data lansării jocului.



flash

Earth 2160 - Reality Pump Studios

Cum probabil bănuiţi, Earth 2160 va fi succesorul de drept al celui ce a fost declarat jocul anului 1999, Earth 2150. Anunţat pentru sfârşitul anului 2002, jocul va dispune de un engine grafic cu totul nou. Acesta a fost dezvoltat timp de doi ani de către echipa de la Reality Pump Studios şi se ştie doar faptul că nu va fi unul bazat pe poligoane, ci se va folosi de curbele Bezier pentru generarea obiectelor. Compania produce jocuri exclusiv pentru distribuitorul german ZUXXEZ Entertainment AG.

flash

Upgrade Op. Flashpoint

Un nou upgrade de aproximativ 33 MB al celebrului FPS este acum disponibil la www.codemasters.com/flashpoint/front-upgrades.htm.

Ceea ce aduce nou acest upgrade sunt armele (G36A, Bizon, Steyr Aug A1 şi M16 cu lunetă), vehiculele care pot fi controlate (BRDM, BMP-2, OH-58D Kiowa Warrior şi Bradley), noi misiuni atât de single player cât şi de multiplayer, plus îmbunătăţiri substanţiale aduse gameplay-ului în modul multiplayer (a fost introdus votul). Detalii mai multe veţi găsi la adresa web amintită.

flash

Lansare IL-2 Sturmovick

În urmă cu puţin timp a fost lansat de către Ubi Soft mult aşteptatul IL-2 Sturmovik.

Cum probabil aţi aflat, jocul a fost creat de Maddox Games al cărui proprietar este un fost proiectant rus de avioane. Jocul este un simulator de zbor care recreează atmosfera bătăliilor aeriene din Al Doilea Război Mondial de pe Frontul de Est.

În multiplayer jocul suportă până la 32 de jucători în modul dogfight şi 16 în cooperative. Pentru mai multe informaţii vizitaţi http://www.il2sturmovik.com/.

Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast - LucasArts

LucasArts a lansat site-ul oficial al jocului Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast. Îl puteți găsi la



adresa http://www.lucasarts.com/products/outcast/. Jocul nu este altul decât shooter-ul mult așteptat din trilogia Star Wars. Kyle Katarn se întoarce la ce știe el să facă mai bine. Au trecut câțiva ani de când a salvat galaxia și de atunci eroul nostru a atârnat sabia laser în cui pentru a duce o existență mai tihnită. Dar nu este decât o problemă de timp până când Republica are nevoia de aptitudinile lui, tehnica Jedi fiind din nou pusă la grea încercare. Jocul va folosi engine-ul din Quake 3: Team Arena modificat, care va include și aspecte pe care le-am mai văzut în Elite Force, Soldier of Fortune sau Soldier of



Fortune 2. În primăvară vom avea plăcerea de a pătrunde din nou în universul Forței alături de Katarn.

Sabotage: Fist of the Empire - CDV

Puternicul distribuitor german CDV a anunțat că sprijină realizarea unui nou proiect. Este vorba despre un action-role-playing game 3D ce se va numi Sabotage: Fist of the Empire. Deși nu se cunosc prea multe despre acesta în prezent, se pare, totuși, că acțiunea va avea loc într-o metropolă a viitorului numită Miracle City. Jucătorii vor trebui să se folosească de abilitățile de camuflare, persuasiune în interacțiunea cu ceilalți și o bună cunoaștere în tehnica lovirii cu pumnul pentru a câștiga misiunile împotriva inamicilor. Jocul va permite foarte multe discuții cu NPC și o dezvoltare non-liniară a intrigii care se va plia pe acțiunile pe care le vom face în acea lume.



Vom putea alege să devenim trădători și să ne alăturăm părții adverse sau vom putea evolua de la un om obișnuit la statutul de supererou pentru celelalte personaje din joc. Nu s-a anunțat încă o dată de lansare pentru acest joc.

Cumpărați RAM!

Nu cu mult timp în urmă s-a întâmplat o minirevoluție pe piața componentelor hardware. Prețul memoriilor SDRAM a început să coboare, întrecând așteptările oricărui gamer din această lume. În ultima perioadă însă se constată un fapt destul de îngrijorător pentru buzunarele noastre. Prețurile la memorii SDRAM din ofertele magazinelor de IT au început să crească neașteptat de mult și neașteptat de repede. Motivul acestei creșteri de prețuri este unul singur: producătorii au renunțat să mai fabrice memorii de acest tip din cauza profitului scăzut (sau aproape inexistent) pe care-l obțineau în urma lor. Un lucru destul de îmbucurător este existența prin stocurile firmelor a câtorva rezerve. Dar, cât de curând prețul acestora va deveni cel real, adică se va dubla. Concluzia ar fi una singură: cumpărați cât e ieftin.



flash

Half-Life: The Cleaners, Cheater Annihilation

Probabil din cauza unor frustrări deosebit de puternice acumulate în multe zile de jucat Counter-Strike, câțiva danezi au înființat o Ligă a Combaterii Cheater-ilor. Ei au creat un program pentru prinderea cheaterilor de pe serverele de Counter-Strike, mai puternic decât cel care se folosește în mod curent (PunkBuster), al cărui nume este Sentinel. Datorită acestui program, oricărui cheater ce va fi prins i se va restricționa definitiv accesul pe orice server din rețeaua respectivă (în măsura în care e posibil). Aveți grijă ce faceți!!!

Half-Life: Science & Industry 0.97a

O nouă versiune a cunoscutului MOD de Half-Life a fost lansată. Science & Industry este unul dintre cele mai vechi MOD-uri, fiind aproape contemporan cu Half-Life. Această versiune vine cu o serie de schimbări printre care arme noi, hărți noi, gameplay îmbunătățit, voice-command și majoritatea bug-urilor reparate. În principiu, Science & Industry este un MOD pentru multiplayer în care trebuie să-ți folosești cercetătorii pentru a crea arme, echipamente, armuri mai performante și altele, cu scopul de a-l elimina pe adversar de pe hartă.

flash

Pentium crește

Odată cu trecerea în acest nou an, Intel va începe lansarea procesoarelor Pentium 4 la 2 GHz și 2,2 GHz. Cele două modele de microprocesoare vor avea la bază nucleul Northwood și sunt fabricate în proces tehnologic de 0,13 microni. Memoria cache Level 2 va fi dublată față de modelele produse anul trecut. Cel mai îmbucurător lucru este scăderea prețurilor la vechile modele de Pentium 4. Totuși, oficialii de la Intel anunță că după data de 25 ianuarie a anului curent, vor fi scăderi spectaculoase ale prețurilor produselor lor.

Another War - Cenega

Într-o lume în care orice RPG care se respectă are acțiunea situată pe tărâmuri fantastice pline de rase ciudate, monștri și mai ciudați, vrăjitori, eroi pacificatori și tot felul de răi care se opun, mai răsare din când în când câte un reprezentant al acestui gen mai „uman", mai pământesc. Deoarece au stat cu spatele, nimeni nu a observat ce fac cei de Cenega . Dar acum, grație bunăvoinței lor, am aflat cu toții că se lucra intens la un nou RPG. Acțiunea acestuia se petrece în perioada celui de-al Doilea Război Mondial, inițial într-un sătuc din Franța. Aici, eroul nostru este prins la mijlocul unor mașinațiuni între puterile beligerante, în timp ce încerca să-și scape prietenul din necazurile pe care le avea cu naziștii. Sfârșitul aventurii este Leningradul unde sus-numitul erou descoperă unul dintre cele mai secrete proiecte ruso-germane. Stilul și caracteristicile jocului se vor apropia foarte bine de Fallout: Tactics și Diablo, cu mici diferențe pe ici, pe colo. Pentru a-i da culoare, producătorii au adăugat o serie de informații istorice și de cultură generală, plus referințe la o serie de cărți și filme contemporane ca Saving Private Ryan, Dirty Dozen, Catch 22 etc. Data lansării se disimulează prin primăvara 2002.





Frank Herbert's Dune - Cryo Interactive



Probabil cea mai bună carte SF din toate timpurile, Dune-ul lui Frank Herbert a suferit o serie de încercări de abordare din prisma jocurilor pe calculator. Inițial a fost simplistul adventure Dune, apoi creatorul RTS-ului modern, Dune 2. Poate unii dintre noi și-ar fi dorit în acea perioadă o continuare, însă aceasta s-a lăsat așteptată mult și bine. Acum, după aproape 10 ani, Dune se reîntoarce printr-un action-adventure de la WideScreen Games a cărui acțiune urmărește linia cărții. Vei explora celebrul Arrakis sau Dune, vei trăi între ciudații locuitori ai planetei, fremenii, vei lupta alături de ei, călare pe viermii de nisip, te vei îndopa cu mirodenie pentru a vedea în viitor. Scopul jocului este acela de a câștiga războiul împotriva dezgustătorului baron Harkonnen și eliberarea planetei de sub jugul deșertului. Grafica este bineînțeles 3D, iar sistemul recomandat este PII la 500 sau echivalent și 32 MB memorie pe placa grafică. Recomandarea mea sinceră este să citiți cartea înainte de a „consuma" acest joc. Site-ul oficial este http://dune.cryogame.com.

AMD în formă

O nouă lansare de pe banda de producție a companiei AMD. Este vorba de o nouă serie de procesoare. Acestea sunt din categoria Duron și lucrează la frecvența de 1,2 GHz. Odată cu această lansare compania a reușit un adevărat record, aducând pe piață cele mai multe procesoare într-o perioadă atât de scurtă. Structura noului procesor este construită în jurul nucleului Morgan, ceea ce înseamnă că acesta conține și instrucțiuni SSE. În urma testelor efectuate, noul procesor este cu aproximativ 13% mai performant decât un Celeron ce rulează la aceeași viteză (un nou motiv de discuție între susținătorii celor două tipuri de procesoare care fac legea în lume la ora actuală).



flash flash flash

Myth III are urmări

Se pare că întregul studio Mumbo Jumbo din California, care este răspunzător pentru recentul lansat Myth III, a fost dat afară. Conform spuselor designerului Andrew Meggs, studioul nu mai avea nici un proiect la care să lucreze și nici nu se întrezărea unul în viitorul apropiat, așa că salariații nu puteau fi plătiți fără să facă nimic. Ca urmare a acestei mișcări, suportul tehnic (incluzând patch-uri, update-uri) pentru Myth III este pus sub semnul întrebării. Primul patch se pare că este aproape gata, dar echipa a avut mult prea mult de lucru cu eliberarea birourilor și căutarea unor locuri de muncă, nereușind să termine și să lanseze respectivul patch.

Clusterball lansat

Strategy First a anunțat lansarea lui Clusterball, un air-racing sports action game realizat de Daydream Software. Jucătorii vor controla o navă futuristă de mare viteză pe 11 arene diferite. Scopul fiecărei runde este adunarea bilelor colorate și tragerea lor până într-un ring în care vor fi punctați. Jocul are un training mode cu oponenți controlați de calculator și modul multiplayer care le permite jucătorilor să concureze cu încă 7 rivali pe Internet. Prețul acestuia este de aproximativ 30 USD.

Premii, premii

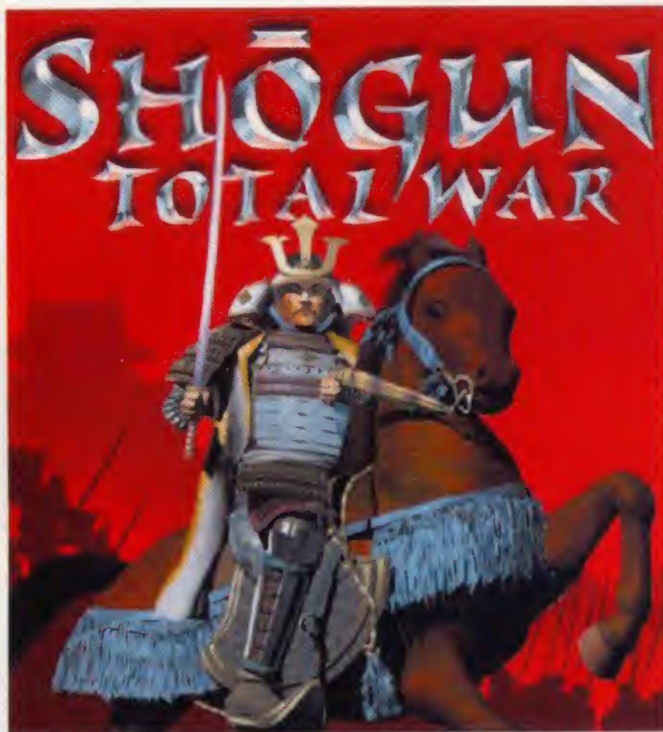
După cum știți, pe alte meleaguri există o mulțime de concursuri dotate cu premii substanțiale. Un simplu exemplu care să ne mai amărască un pic zilele vine din Statele Unite, unde Paul Willey din Bangor, Maine, l-a înfrânt pe Bill Crouch din Indiana și a câștigat marele premiu în valoare de 50.000 de USD din finala concursului Microsoft's Links Virtual Golf Association (VGA) Tour. Premiul a fost prezentat de Annika Sorenstam, un star al golfului profesionist feminin. Peste 22.000 de jucători de golf pe PC au participat în 2001 la turneul VGA. Dacă doriți să

Lansare Xbox - Microsoft

După lungi așteptări ale noastre și teste ale lor, Microsoft s-a gândit că ar fi timpul să arunce pe piața consolelor produsul pe care l-au „publicitat” atât de mult. Din fericire pentru patron, Xbox-ul nu s-a blocat în timpul prezentării și a funcționat chiar admirabil. Totul a decurs conform programului și nu a avut loc nici un incident. Specificațiile tehnice ale produsului vorbesc de la sine: trei procesoare, unul grafic - NVIDIA 233 MHz, unul media și un Intel 733 MHz ca unitate centrală, 64 MB RAM, sunet pe 256 de canale, HDD încorporat și spațiu pentru încă un HDD. Adițional, Xbox mai conține un modem pentru jocuri online. Vă dați seama că în aceste condiții atât PlayStation, Gameboy cât și celelalte furnizoare de console au intrat în panică, așa că toată lumea se așteaptă o scădere drastică a prețurilor. Pentru Xbox nu a fost deocamdată dat publicității prețul estimativ, dar cu siguranță va depăși salariul nostru mediu pe economie. La lansare, pe lângă Microsoft, au fost prezenți câțiva producători și distribuitori care au oferit participanților șansa de a testa câteva jocuri nou-nouțe pe



noile console. Dintre jocurile deja prezente pe piață se pot aminti Madden NFL 2002, Shrek, Dark Summit, NFL Fever 2002 etc. Informații suplimentare: www.xbox.com.



Total War - Activison

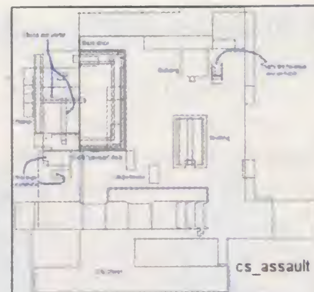
Încă un titlu care conține atât de vehiculatul cuvânt de origie engleză „war" (nu „naked") ne lovește, ca de obicei, retina și timpanul: Total War. Legătura intuitivă cu Shogun: Total War este reală deoarece coincidența face ca acest viitor joc să fie chiar sequel-ul amintitului hit. Acest lucru a fost anunțat de către Activision care a cumpărat drepturile de publicare. Diferențele față de primul sunt multiple, în primul rând fiind vorba de localizarea acțiunii în Evul Mediu întunecat. Veți avea nesperata șansă de a fi conducătorul unuia dintre cele 12 popoare care au dominat istoria în acea perioadă.

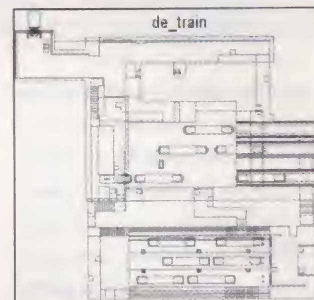
Engine-ul va fi în totalitate 3D, iar hărțile vor fi configurate pentru a oferi spațiu celor aproximativ 10000 de unități care vor putea fi prezente simultan pe câmpul de luptă.

Arsenalul istoric va fi complet și va include bătălii, unități specifice, cetăți, arme de asalt și asediu, tactici reale de atac și apărare. Pe lângă partea combativă, jocul va conține modalitatea consacrată, turn-based, pentru administrarea și susținerea economică a războiului. Total War este produs de către Creative Assembly și va fi lansat în cursul anului următor la o dată complet necunoscută.

BSP tools

BSP tools este un utilitar pentru editarea și modificarea hărților BSP de Half-Life. Este alcătuit din trei componente principale: 1. BSP_view, cu care puteți obține informații despre hărțile BSP ca și cum ați juca. Pentru a funcționa, acesta are nevoie de driverele OpenGL instalate; 2. BSP-slicer este capabil de a genera BMP-uri ale hărților în secțiune orizontală. Este foarte util pentru planificarea, de exemplu, a acțiunilor unei echipe care joacă Counter-Strike; 3. BSP_tool este un subutilitar care extrage și tipărește informații despre obiectele conținute în fișierele BSP folosite în Half Life (sau în MOD-uri) și pe baza cărora pot fi generate automat waypoint-uri pentru bots. Informații suplimentare precum și utilitarul îl găsiți la http://planethalflife.com/botman/index.shtml.





Diplomă de gamer

O știre cutremurătoare s-a abătut asupra redacției noastre într-o zi cu zăpadă. În Satele Unite s-a acordat prima diplomă de absolvire a primei Facultăți de Gaming din lume. Disperarea în rândurile noastre a fost mare, așa că ne-am văzut în continuare de treabă. Mai serioși fiind, într-adevăr Institutul Internațional de Artă din San Francisco oferă studenților posibilitatea de specializare pe linia „Game Art & Design". Această specializare are rolul de a furniza studenților experiența necesară pentru a intra în lumea producătorilor de jocuri. Ei vor învăța, după cum spune declarația de presă, tehnici de animație, modelare complexă, design de niveluri și scripting. De asemenea, programa mai cuprinde cursuri de istoria artei, matematică și științe sociale. Această specializare durează aproximativ 3 ani, timp în care vor acumula tot ceea ce au nevoie pentru a intra fără probleme în această industrie. La noi, deocamdată, singura șansă este să ne facem rost de doi prieteni și să intrăm în lumea producătorilor de jocuri pe ușa de la garaj, dacă nu pe ferestruica de la baie.



flash flash flash

aflați mai multe informații despre acest concurs le găsiți la adresa http://www.linkstour.zone.com/.

Salt Lake 2002

Iată un joc despre care v-am mai povestit și altă dată, dar care va fi lansat în această lună. Este vorba despre Salt Lake 2002, jocul oficial al olimpiadei de iarnă din 2002. Producătorii, Attention to Detail, au găsit și un distribuitor pentru acest joc. Este vorba despre Eidos Interactive. Jucătorii vor putea concura în 6 concursuri oficiale: snowboard paralel uriaș, coborârea masculină cu schiurile și slalomul feminin, bobul cu doi oameni, sărituri la trambulină și freestyle. Va exista și un mod multiplayer.

IBM și cercetarea

Și în această perioadă cei de la IBM vin cu ceva nou pe piață. Este vorba de recenta descoperire a tehnologiei „pixie dust". Cu ajutorul ei, densitatea datelor ce vor fi stocate pe un platan este de 100 GB per inch pătrat. Această tehnologie numită și „antiferromagnetically coupled" (AFC) este deja întâlnită în harddisk-urile IBM Deskstar 120GXP de 120 GB, ce are un preț de peste 350 USD. Viteza de rotație a platanelor este de 7200 RPM.

Star Trek: Armada II în magazine

Activision a lansat Star Trek. Armada II, ultima strategie în timp real ce se desfășoară în universul fantastic din Star Trek. Jocul este o continuare a lui Star Trek: Armada, care a fost lansat în februarie 2000.

Noul joc are câteva îmbunătățiri față de cel original, inclusiv o vedere 3D asupra câmpului de luptă, 3 noi campanii single player și o mare varietate de opțiuni în multiplayer. Jocul a fost realizat de Mad Doc Software.

ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC: DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOȚI.

*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ȘI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL WWW.RDSLINK.RO SAU LA PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

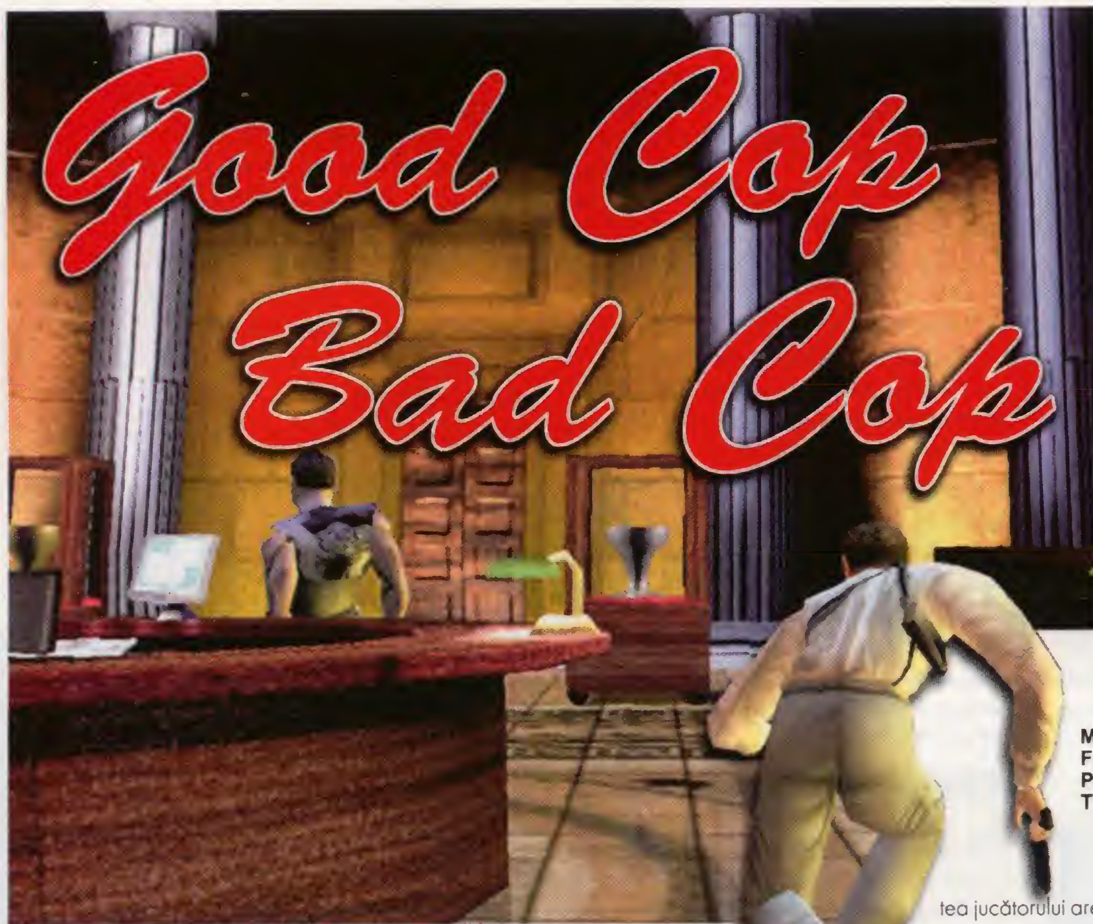
PRIN RDS LINK



RDS LINK

simți diferența?

ARAD 057/228201, BUCUREȘTI 01/3010876, BRAȘOV 068/474135, CLUJ 064/438646, CONSTANȚA 041/639929, CRAIOVA 051/416579, IAȘI 032/260088, ORADEA 059/447252, PLOIEȘTI 044/196493, SIBIU 069/210112, SLATINA 049/439607, TIMIȘOARA 056/200100





Moralitate?
Fair-play?
Pe la spate?
Tiptil?

De la justiție la răzbunare nu e decât un action game

PlayStation2, Xbox, PC și Revolution Software - denumiri care se vor amesteca în mod fermecat pe cutia unui singur joc - *Good Cop Bad Cop*, planificat pentru apariție după jumătatea lui 2002. În tradiția jocurilor/filmelor în care personajul principal este un polițist plin de nervi, mușchi, un țintaș excelent, absolut fermecător pentru femei și un ideal pentru bărbați, *Good Cop Bad Cop* vine și el cu același stereotip de personaj, și anume Ben Kellman, un polițist plin de nervi etc. Problema lui este că se implică într-un caz mai ciudat și, în urma investigațiilor, descoperă că suspectul principal este același ucigaș vinovat de moartea tatălui său, în urmă cu 25 de ani (de soții și fiice ucise încă nu s-a spus nimic, dar sunt aproape sigur că urmează ceva și în legătură cu asta...) În fine, Kellman se află, desigur, în situația de a alege între justiție și răzbunare. De-a lungul lui *Good Cop Bad Cop* moralitatea jucătorului are un rol foarte important și, în consecință, gameplay-ul și chiar povestea se modifică în funcție de ea. Finalul se compune, după cum și era de așteptat, din două părți: una, când Kellman își face datoria fără alte discuții și duce jocul la sfârșit în cea mai cuminte tradiție hollywood-iană; cealaltă, când același Kellman își pune propriul interes mai presus de lege și se trezește că, pentru a o scoate la capăt, trebuie să-și pună moralitatea la mezat.

RS ne spune...

... prin Charles Cecil, managing director la **Revolution Software**, că „pentru *Good Cop Bad Cop* ne inspirăm din filmele clasice americane polițiste de acțiune (Ce de calificative!



Kellman privește o plantă... Asta da shooter!



După alegerile parlamentare...


Aşa, fără somaţie! Dă-le-ncolo de reguli...


Şi-uite-aşa se duce moralitatea pe apa Sâmbetei

n.r.) şi al căror suspans îl vom transpune în gameplay". Cum? Aparent foarte simplu: prin momente de tensiune concretizate în urmăriri pe acoperişuri, lupte cu pistoale în locuri aglomerate, spargeri de uşi, capturări de suspecţi şi, în cele din urmă, arestarea sau executarea lor. Jucătorii vor fi liberi să se adâncească în investigaţii atât cât le doreşte inimioara, aşa cum tot la latitudinea celui din faţa monitorului rămâne şi alegerea de a snopi în bătaie sau a omorî amărâţii de suspecţi, care, desigur, pot fi doar răniţi sau liniştiţi permanent.

Grafica promite să arate aşa cum îşi doreşte orice amator de rafinamente vizuale. Lumea din *Good Cop Bad Cop* este 3D, compusă din locaţii vaste, fiecare renderizată cu adăugiri de iluminare avansată şi efecte de reflexie. Perspectiva asupra jocului va fi 3rd person (aka din ceafă), perspectivă din care jucătorul va avea uneori de furcă cu până la 15 inamici la un loc.

Totuşi, *Good Cop Bad Cop* nu va fi doar un shoot-'em-up, ci va presupune şi rezolvarea unor puzzle-uri şi strategii care mai de care mai diverse şi mai pe gânduri punătoare. Şi cum poliţist fără o femme fatale prin zonă nu există, nici în *Good Cop Bad Cop* nu va lipsi această femeie superbă, inteligentă şi, desigur, stereotipică - agenta FBI Maria Spillaci.

Şi Charles Cecil îi dă înainte: „*Good Cop Bad Cop* este un proiect foarte ambiţios. Cu siguranţă este mai focalizat pe acţiune decât oricare dintre titlurile **Revolution Software** de până acum, dar ne vom folosi experienţa din domeniul ficţiunii interactive pentru a fi siguri că jocul nu va fi un simplu blast-'em-up. Tehnologia avansată de animaţie facială va permite un „joc scenic" foarte veridic pentru a scoate jocul din masa genului din care face parte şi de a-l face mai real. Jocul acesta e tot atât de sofisticat ca Heat, cu acţiunea din Die Hard sau Lethal Weapon [...] Suntem interesaţi în primul rând în modul în care moralitatea jucătorului va evolua. Desigur, există violenţă în joc şi asta îi va atrage pe mulţi, dar *Good Cop Bad Cop* va prezenta consecinţele unor asemenea acţiuni într-un mod matur şi întunecat. Credem că jucătorul va simţi curând disconfort în timp ce rulează *Good Cop Bad Cop* din cauza lucrurilor pe care poate ajunge să le facă. De fapt, la asta se rezumă ideea noastră despre o experienţă de joc unică şi nemaiîntâlnită."

Din câte se vede, **Revolution Software** şi-a pus în minte să se joace cu sentimentele, temerile şi frustrările noastre. Ideea în sine de a-l împinge pe jucător de o parte sau alta a baricadei aduce aminte de Black & White, dar conceptul pare destul de original într-un joc de acţiune. Să sperăm doar că nu vom avea de-a face doar cu un Max Payne mai colorat...

Punct şi virgulă

Nimic în plus nu se ştie despre *Good Cop Bad Cop* la ora actuală (excepţie făcând producătorii, sper...) Ba da, se mai ştie ceva: nu se ştie distribuitorul jocului, care este încă vânat fără milă, dar continuă să se ascundă cu şiretenie. Dat fiind că, aşa cum spuneam, jocul nu va fi lansat până după jumătatea lui 2002, mai e timp pentru căutări şi, cu siguranţă, loc de îmbunătăţiri, chiar dacă există deja o variantă pre-alpha (de unde şi imaginile alăturate). Fanii genului, fie că sunt posesori de PC, de PlayStation2 sau de Xbox (oare câţi în România?) vor fi cu siguranţă acaparaţi. Ceilalţi, aşteptăm liniştiţi şi jucăm RTS-urile, TBS-urile, FPS-urile şi simulatoarele noastre cele de toate zilele.

Mike

Cămaşă de Good Cop, privire de Bad Cop

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Good Cop, Bad Cop
Gen	3rd person shooter
Producător	Revolution Software
Distribuitor	N/A
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	N/A
Data apariţiei	Jumătatea lui 2002
ONLINE	N/A



Strategia la ea acasă, pe tabla de x inch

Numele acestui joc mi s-a părut întotdeauna ciudat. Prima dată când am auzit vorbindu-se de *Europa Universalis* am crezut că respectivul se referea la vreun atlas istoric sau la vreo campanie publicitară pentru napolitane, în nici un caz la un joc. Se vorbea despre războaie, monarhi, Napoleoni, Ioane, economie, istoria religiei și tot felul de astfel de lucruri.

Pentru că nu sunt genul de om care să tacă din gură și pentru că am o anumită afinitate față de ex-geniul militar Napoleon, m-am aruncat și eu cu capul înainte în discuție, cu gândul bine definit de a veni cu informații suplimentare si de a absorbi sălbatic murmure de admirație. Ca și în celelalte situații, de altfel similare, și de data asta amintitele murmure au întârziat să apară.

Continuare

În toiul explicațiilor mele despre motivele pentru care Napoleon a făcut-o lată la Waterloo, unul dintre cei de față m-a întrebat foarte politicos dacă nu cumva pot să vorbesc mai încet pentru că ei nu se mai înțeleg. Șocat, bineînțeles, de intervenție, am întrebat și eu care-i problema. Mi s-a răspuns că în afară de mine ar mai fi una singură și anume jocul pentru PC, *Europa Universalis*, și în nici un caz manualul de istorie al bunicii.

Primul contact cu ideea asta de joc, precum ați văzut, nu a dus decât la accentuarea complexelor de „idiotul satului" și la gândul că poate e timpul să îmi schimb profilul în „idiotul hidden". Așa că mi-am cumpărat ochelari, nu PC, de la un hoț de buzunare, si m-am apucat de... tâmplărie PVC. Din cauza unor probleme intestinal de grave, am fost nevoit să renunț la această activitate pentru spitalizare (din „idiotul satului" am ajuns „tâmplarul PeWC"). Acum am 51 de ani si țac-pac mai apare si *Europa Universalis II* cu Ioana D'Arc în frunte. Și cum totul are un sfârsit, si povestea asta trebuie să se termine odată. Așa că morala: „Folosiți lentilele de contact Universalis II si nu veți păți ca Napoleon (caruia i-au căzut în toiul bătăliei). Europa rules."

Despre alte lucruri

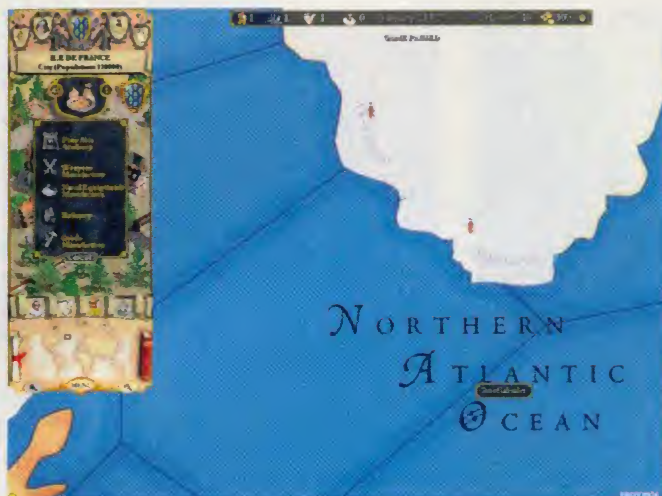
Cum probabil v-ați prins deja, *Europa Universalis II* este sequel-ul (sequel = urmare, a doua parte, sau ceva de genul...) celebrului joc apărut cu ceva timp în urmă și care a influențat viața multor oameni (vezi mai sus). Dacă nu l-ați jucat pe primul, atunci trebuie să știți că acesta este un joc de strategie de tipul „boardgame" (un fel de șah) în care imaginația are o deosebită importanță. Pentru edificare, din acest gen de jocuri mai fac parte Civilization și Imperialism. Ținând cont de priza pe care au avut-o această categorie de jocuri și de faptul că piața pentru ele este destul de săracă, succesul ar fi aproape garantat. Bineînțeles, asta depinde și de calitatea produsului, deci, implicit, de producători. Ideea de *Europa Universalis* a plecat de la un joc gen Monopoly, francez, imaginat de Philippe Thibaut. Dacă în prima parte producătorii s-au concentrat mai mult pe redarea realității istorice, în noul Europa Universalis accentul este pus în special pe administrație, diplomație, luptă, linia istorică fiind una secundară. Libertatea de mișcare este mult mai mare, adică aveți posibilitatea să începeți prin a conduce o țară istoric obscură și să ajungeți să cuceriți întreaga lume (cel puțin teoretic). Evident, caracteristicile culturale, politice, militare și economice diferă de la un stat la altul, așa că, practic, va fi destul de greu să dobândești supremația mondială plecând din Albania, de



Ia uite. Împărțim piața, ha...



Andaluzia sub dominație arabă



Am cucerit Groenlanda! I'm so bad...



Aici mi-am petrecut sejurul cu Ionela din Arc

exemplu. În ceea ce privește diferențele față de primul, pe lângă cea amintită mai sus, lista se întinde destul de mult. În primul rând, perioada istorică este bine delimitată și cuprinde 400 de ani din istoria lumii. Povestea începe în 1419, odată cu încheierea „Războiului de o sută de ani" dintre Anglia și Franța și se termină în 1820, anul încheierii perioadei napoleonice. Numărul de țări a fost extins la peste 180, alături de care au mai fost adăugate 120 de provincii pentru a preveni plictiseala. E bine de știut că toate acestea oferă posibilitatea de a fi jucate sau anexate. O altă deosebire față de Europa Universalis este și faptul că au fost introduse și o serie de țări și regiuni care nu fac parte din Europa, de genul China, Zimbabwe, Indienii Cheroke, la fel de jucabile și ele.

Și altele, altele... Altele?

Ca și primul, *Europa Universalis II* conține o serie de campanii mai mici peste care tronează Marea Campanie care, cum spuneam, începe în 1419 si se termină în 1820. Problema răbdării rămâne însă aceeași. Veți avea nevoie de foarte mult timp pentru a o termina și de infinit mai multă răbdare, indiferent cât de mare fan al genului ați fi. Dacă stau să mă gândesc, probabil între timp o să apară si *Europa Universalis X* care va cuprinde perioada dintre Ultimul Război Atomic (LAW) și Războaiele Pietrice și Bâtice (vorba lui Einstein). Oricum, va fi un exercițiu benefic, apropo de proverb: „Cu răbdarea treci marea" (la turci). Adevăratul punct nevralgic al jocului va fi reprezentat de fapt de atitudinea politică, economică și diplomatică pe care o veți aborda. Nimeni nu vă va opri să faceți din Dobrogea o mare putere navală, nici să transformați Scoția într-o mare putere colonială. Însă influențele pe care o astfel de decizie le-ar avea sunt deosebit de mari și e nevoie de multe cunostințe pe toate planurile pentru a preveni un „crash" social sau economic al provinciei cu pricina. Referitor la AI, producătorii ne asigură că va fi situat la un nivel foarte ridicat care va reda cu fidelitate caracteristicile bazale ale fiecărei regiuni cu care ne vom confrunta, se va adapta în funcție de situație și va învăța din experiență. Referitor la religie, au mai fost introduse încă trei curente spirituale, și anume hinduismul, confucianismul și buddhismul. Efectele pe care le vor avea vor fi destul de evidente pe parcursul jocului. De asemenea, nu vor fi lăsate în urmă nici curentele culturale, Renașterea și Barocul, care vor veni cu toate avantajele și dezavantajele aferente. Din punct de vedere tehnic, grafica și sunetul nu sunt foarte semnificative, însă producătorii ne promit o îmbunătățire substanțială a gameplay-ului pentru a fi cât mai accesibil și ușor de aprofundat. De asemenea, mecanica jocului va fi semnificativ alterată, prin introducerea unui concept îmbunătățit de luptă și a creșterii vitezei de producție a unităților. Exemplul cel mai semnificativ este cel al folosirii armelor de foc pentru prima dată în perioada bătăliilor „Războiului de o sută de ani".


De aici se selectează scenariile.

Epilog

Pentru cei care sunt atrași de acest gen, jocul va fi probabil un succes. Dacă nu, întotdeauna se va găsi ceva mai bun și mai atrăgător. Pentru ceilalți, poate că va merita să aruncați măcar o privire asupra jocului. Cine știe...

Locke

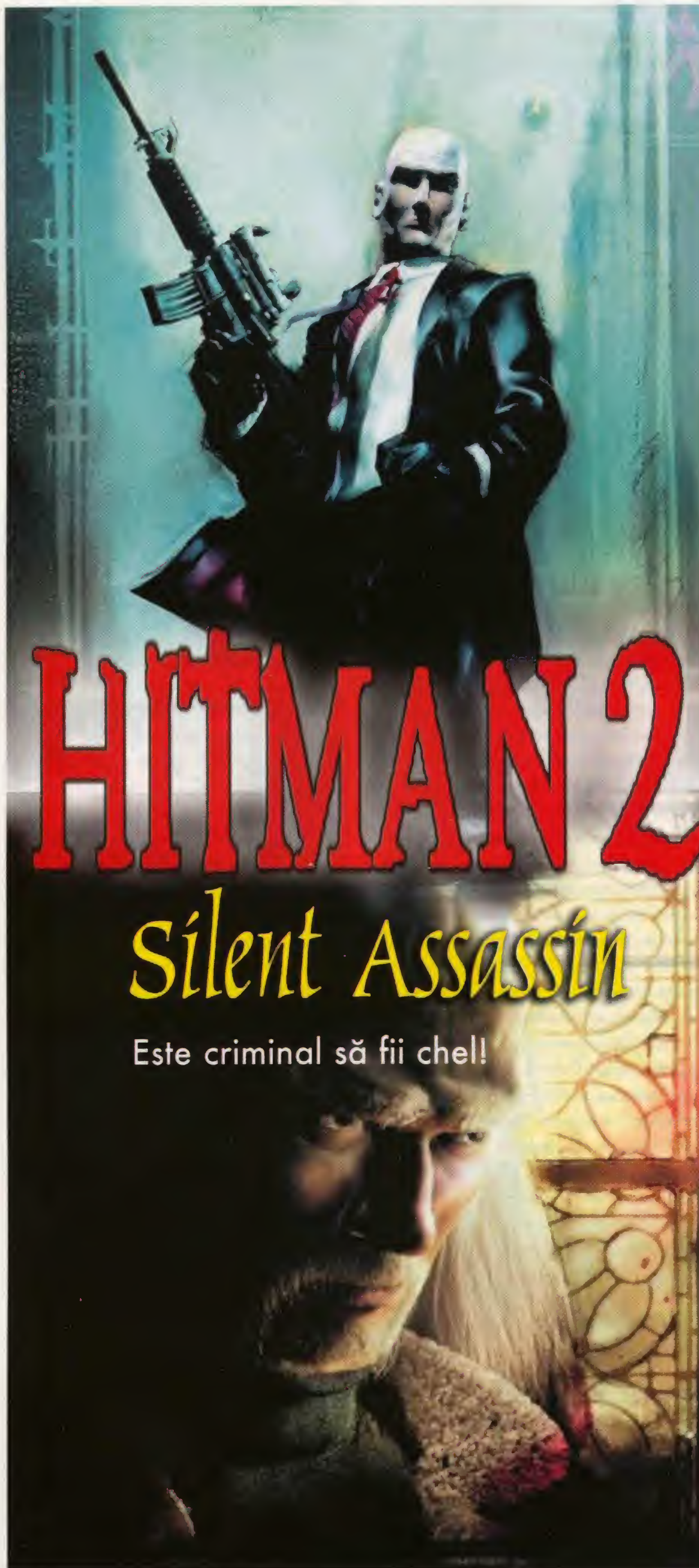


Înainte de 1918


Campanie prin China


E timpul pentru o schimbare. Să se...

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Europa Universalis II
Gen:	Strategie
Producător:	Paradox Entertainment
Distribuitor:	Ubi Soft Entertainment
Procesor:	N/A
Memorie:	N/A
Accelerare 3D:	N/A
Data apariției:	Primăvara 2002
ONLINE	www.europa-universalis.com



Ai probleme cu părul? Te temi că îți vei pierde podoaba capilară, iar lumea te va privi altfel? Stai liniștit, există speranță, iar *Hitman 2* îți arată cum să reușești în viață (de două ori) chiar dacă lumea te ia peste picior (ca să își lustruiască pantofii în chelia ta, probabil).

Cei care sunt încă tineri și neexperimentați în arta gaming-ului trebuie să afle însă nu este nimic de râs; conceptul din spatele jocului Hitman este unul foarte serios și, în mai toate cazurile, mortal.

Be afraid of the bald man!

Hitman 2: Silent Assassin este sequel-ul excelentului joc de acum aproape un an, *Hitman: Codename 47* - un joc violent, dar în același timp extrem de inteligent și de interesant, ce combină un gameplay adecvat sneakere-lor (gen Thief) cu o perspectivă 3rd person.

Retras la o mănăstire din Sicilia, decis să lase în urmă trecutul și să uite totul despre profesia sa, asasinul nostru chel se vede nevoit să își împacheteze iarăși bagajele și să înceapă a colinda lumea. Un mafiot rus reușește să îl găsească și îl atrage din nou în lumea crimei. Asasinul nostru (pentru că e al NOSTRU, dacă mai țineți minte sfârșitul din primul joc) se va găsi prins într-o capcană meticulos pregătită și va trebui de data aceasta să lupte, pentru că viața lui e în joc.

Te vei plimba prin locații care mai de care mai exotice sau nu (Sicilia, Japonia, India, Africa, St. Petersburg și Malaesia) de-a lungul a 20 de misiuni în care accentul se pune nu pe puterea de foc ci pe subtilitate și stealth, chiar mai mult decât în primul Hitman. Producătorii dau ca exemplu o misiune în care va trebui să te infiltrezi într-un spital pentru a „neutraliza" un șef al mafiei locale. Jocul nu este deloc liniar și îți permite astfel să alegi calea de acțiune care ți se pare cea mai potrivită. Poți, de exemplu, să omori bodyguard-ul care însoțește „victima" și să îl omori pe respectivul mafiot în patul de spital sau te poți deghiza în doctor și să te joci un pic cu medicamentele țintei tale. Pentru a sublinia gameplay-ul mult mai elaborat întâlnit în acest joc, cei de la **IO Interactive** au anunțat că, pe lângă armele obișnuite gen mitraliere și pistoale, va exista și o gamă largă de „produse" mai subtile: otrăvuri, arme albe, cloroform, etc.

Asta nu înseamnă că nu vei putea alege să treci prin joc ca un Schwarzenegger printr-o gașcă de măicuțe, înarmat până în dinți și înconjurat de un munte de gloanțe, dar este întotdeauna mai interesant să nu ucizi, ci doar să scapi de inamic (gândiți-vă la Thief), să te infiltrezi într-o casă plină ochi de dușmani, să îți duci misiunea la bun sfârșit și să ieși neobservat de nimeni.



Mă întreb cât costă...



Aloooooo! Unde au plecat toţi, dom'le?!



Frumos, mirific! ...ce caut eu aici?

Cele 20 de niveluri se anunţă a fi mai elaborate decât în jocul precedent, dar în acelaşi timp ceva mai mici şi mai puţin întortocheate.

Grafica jocului a fost şi ea schimbată, chiar dacă nu într-un mod radical. În principiu s-a luat engine-ul grafic original şi s-a schimbat ici şi colo, să vadă omul că e vorba de alt joc. *Hitman 2: Silent Assassin* va avea astfel iluminare în timp real, suport pentru T&L şi vertex shading.

De asemenea, producătorii au acordat o mare atenţie feed-back-ului primit de la fani pentru a îmbunătăţi unele aspecte ale jocului. Ca dovadă, ei au anunţat că cei care nu s-au simţit în largul lor cu perspectiva 3rd person a primului joc vor avea posibilitatea în *Hitman 2* de a folosi o perspectivă 1st person, obişnuită oricărui FPS.

Vine!

Chiar dacă mulţi au cerut introducerea unui mod multiplayer în *Hitman 2*, băieţii harnici de la **IO Interactive** au anunţat că, deocamdată, nu au în plan aşa ceva, preferând să se concentreze asupra single-player-ului din joc. Poate mai târziu şi mai ales dacă jocul se va vinde bine...

Hitman 2: Silent Assassin va fi lansat atât pe PlayStation2 cât şi pe Xbox, iar acei puţini dintre voi care au un PC pot visa la crime cu mâinile curate şi lumea interlopă până în 2002, când vor avea ocazia să vadă dacă meseria asta e de viitor sau nu.

Mitza



Hai, mă tată, acasă, că eşti beat!



Melomanul fără păr



Şi noi suntem chei, dar măcar purtăm turbane

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Hitman 2: Silent Assassin
Gen	Action
Producător	IO Interactive
Distribuitor	Eidos Interactive
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Data apariţiei	Jumătatea lui 2002
ON-LINE	N/A

Războiul din Golf nu s-a terminat!

aFRiaD oF tHE dArk?

You sHOULd bE.

CONFLICT: DESERT STORM

Pivotal Games sunt un studio de producție din Anglia. Aceștia se numeau înainte Pumpkin Studios și, dacă ați jucat strategia 3D din 1999 Warzone 2100, ar trebui să vă amintiți de ei. Iată că Pivotal Games s-au înfrățit cu SCi Entertainment Group și au început lucrul la un nou joc. Este vorba despre *Conflict: Desert Storm*, un joc de tactică militară ce va fi lansat atât pentru PC, cât și pentru console. Numai după nume și cred că v-ați dat seama despre subiectul pe care-l va avea acest joc.

A fost și încă mai este

Prin 1991 se afla la conducerea unui stat arab un „om", dacă putem să-l numim astfel, ce se plictisea îngrozitor uitându-se la dunele de nisip în fiecare zi. Nu prea avea el cu ce-și umple timpul. Cu puțin timp în urmă își mai înviora și el existența cu o execuție, două, dar de când eliminase toată opoziția din stat nu prea mai avea pe cine să împuște. Ar mai fi fost o mică distracție cu niște vecini, iranienii, cu care practicau sportul alb. Știți și voi, sportul acela cu rachete, însă nu Dunlop, Reebock sau Reghin, ci din acelea aer-sol, sol-aer sau aer-aer. Dar cum și distracția asta era cam fadă pentru că nu prea putea să vadă de la înălțimea palatului său rezultatele loviturilor sale de rever, a stat el ce a stat și s-a gândit că nu ar strica puțină aventură. Și ce și-a zis, de iranieni nu prea poate să se lege mai mult pentru că s-ar putea să-l zboare de pe fața Pământului, cu israelienii și mai rău și atunci, singurii care îi mai puteau satisface nevoia de distracție, fără să-i producă pagube de nici un fel și să-i mai și aducă, pe deasupra, un câștig consistent, ar fi fost kuweitienii. Zis și făcut. Dă Sadam al nostru o ordonanță și în trei zile Kuweit-ul devenise provincie irakiană.


Folow the leader, leader, leader!

Dar povestea nu se oprește aici. Restul lumii a stat la sfat mare și au decis că nu pot să stea cu mâinile în sân pentru că, cine știe, mâine, poimâine iar are Sadam o criză de plictiseală și se hotărește să atace Las Vegas-ul pentru a avea toate cazinourile la dispoziția lui. Așa că au elaborat ei o rezoluție frumoasă, cu zeci și zeci de motive pentru a condamna acțiunea irakiană și au pornit cu mic cu mare să lupte împotriva Plictisitului pentru a elibera teritoriul acaparat.

Jos cu Dictatorul

Acum vine și rândul nostru. Pentru a-l opri pe Idiot sunt trimise în zonă trupe speciale, echipate cu întreg armamentul și cea mai modernă tehnică de care dispune lumea întreagă. Vă dați seama că jucătorul va controla o astfel de trupă trimisă pentru a lupta cu forțele irakiene. După ce vom ajunge în Golf vom avea la dispoziția noastră o echipă de patru oameni din forțele speciale. Fiecare om are propriile sale aptitudini și abilități. Unul dintre ei va fi pușcaș, cu abilități speciale de





Suportul aerian



Unde eşti, mă? Unde te-ai băgat?

infiltrare în rândurile inamice şi de sabotare a trupelor adverse. Următorul este tipul care are în dotare armamentul greu al trupei. Când veţi avea nevoie de o mitralieră care să curețe câmpul de luptă de tot ceea ce mişcă pe el îl veţi folosi. Sniper-ul este cel care vă scapă de gărzi, santinele etc. de la distanţă, fără un efort prea mare. Ultimul este demolatorul, cel care nu stă prea mult pe gânduri şi rade garnizoane întregi inamice. Dacă veţi ajunge la foişorul Plictisitului, pe el îl veţi folosi pentru a face un moloz din clădirile acestuia.

Ţineţi cont de faptul că jocul este inspirat de evenimente reale şi încearcă să pună jucătorul în condiţiile reale de luptă ale războiului din Golf. Vom putea controla fiecare soldat în



parte sau îi vom putea muta pe toţi în acelaşi timp. Însă în majoritatea misiunilor vom fi o mână de oameni împotriva armatei irakiene, aşa



Mai am încă doi

că gesturile de bravadă de genul: „Pun pariu că pot să omor douăzeci de inamici dintr-o lovitură" nu îşi au rostul. Fiecare soldat va fi folosit conform aptitudinilor sale, pentru că va exercita sarcinile cel mai bine posibil. Şi ceilalţi vor putea executa acţiuni care nu le sunt specifice, dar nu la fel de eficient.

Viaţa oamenilor noştri va trebui să ne preocupe constant. La fiecare misiune reuşită ei vor căpăta o experienţă suplimentară care le va creşte îndemânarea în meseria lor, precum şi şansele de supravieţuire. Dacă, totuşi, moare unul dintre ei, atunci va veni un tinerel neexperimentat, cu caşul la gură, care îi va lua locul şi care va trebui să fie trecut prin focul din linia întâi pentru a-i pune un pic sângele în circulaţie... pe sol. Pentru succesul misiunilor noastre vom avea posibilitatea de a cere ajutor forţelor aeriene sau navale. Nu cred că strică să ştii că poţi chema prin staţie un bombardament serios asupra unor baze sau întăriri inamice. Personajele interacţionează direct cu autovehicule sau elicoptere. Se pare că vor exista misiuni în care vom pilota elicoptere deasupra gărzilor irakiene, un „amănunt" care nu poate decât să facă jocul mult mai interesant.



Pentru modul single-player nu vom putea juca decât de partea forţelor aliate, dar în multiplayer ne vom putea înrola şi în trupele Plictisitului dacă ni s-a urât cu viaţa. De asemenea, în multiplayer vom putea alege să controlăm o trupă formată din patru oameni sau numai un soldat. Va exista un sistem foarte bun de departajare a claselor, astfel încât va trebui să alegem cu mare atenţie tipul pe care-l vom încarna în funcţie de necesităţile misiunii şi de abilităţile noastre.

Sus cu jucătorul

Producătorii promit un engine nou care ne va încânta pur şi simplu. Grafica va reda foarte bine mediile deschise, cu fum, umbre şi cu efectele optice pe care le are căldura asupra orizontului. Va exista o transpunere lină între exterioare şi interioare. AI-ul se promite a fi competitiv şi, în acelaşi timp, nu va fi imposibil să ducem la capăt misiunile. Totul se anunţă a conlucra pentru a oferi o experienţă demnă de un joc de acţiune, atractiv, ce ne va injecta ceva adrenalină în sânge.

Sebah

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Conflict: Desert Storm
Gen	Action
Producător	Pivotal Games
Distribuitor	SCi Entertainment Group
Procesor	PII 350 MHz
Memorie	64 MB
Accelerare 3D	Da
Data apariţiei	primăvara 2002
ON-LINE	www.pivotalgames.com



CODENAME: OUTBREAK

„Unde sunt ei? De unde trag?", muri el.

„Care ei?" muri și el. Un zgomot prin aer și urechea i se umplu de un lichid roșu (ca să nu spun SÂNGE) care-i pătă așternutul. Se ridică surprins și își aruncă privirea înspre locul de unde bănuia că a venit necazul. Din păcate, cineva i-a observat-o, mai ales că era mirată, și din cauze necunoscute a zgomotit și-n ea. Dezorientat și cu privirea „împrăștiată" (peste tot), căută un punct de sprijin. Pe lângă faptul că nu găsi nici unul, le pierdu și pe cele două obișnuite, denumite popular „cloambe" (picioare). Cu un ultim zvâcnet, își adună ultimele forțe, privirea, urechile, picioarele și restul, se aruncă hotărât către armă, strigă „Trăiască Partidul!" și sucombă letal prin deces, confirmat la o autopsie ulterioară de către pădurarul zonei având ca asistent un muncitor forestier specializat în drujbe (popular „drujbist"). Nu vă speriați, povestea următoare se bazează pe fapte reale, chiar dacă ele nu s-au întâmplat încă. Dar viitorul este sigur și ne așteaptă cu brațele deschise (ca o cursă de animale). Atenție!!!

Ce s-a întâmplat

Prin anul de grație 2034, cercetătorii de la Institutu' Astronomic au observat în constelația Carul Mare un obiect pe care l-au numit, foarte sugestiv și plini de imaginație, JK4538-XK (a se verifica pe site-ul oficial al jocului). Din cercetările ulterioare s-a descoperit că obiectul cu pricina nu era nimic altceva decât o cometă și nu una oarecare, ci una venită dintr-o altă galaxie (Sic!). După încă ceva cercetări s-a descoperit că traiectoria respectivei intersecta în mod absolut întâmplător Pământul, în rest nimic îngrijorător. Ca urmare, populația pământului, în loc să stea liniștită că vine Bruce Willis și salvează situația, a intrat în panică. În rest... știți voi (vezi Armaghedon). Din păcate, lui Bruce Willis tocmai i se făcea injecția cu hrană intravenos



Am picat ca măraru'-n ciorbă


Un cer care merită să fie văzut. Stați liniștiți, se va întâmpla foarte des.


O... armă care nu are chef de discuții cu arma mea. Se crede mare...


Arma vecinului e întotdeauna mai mare

(avea 80 de ani), Arnold Schwarzenegger se uita la Terminator 2 (90 ani), Silvester Stallone plângea că n-are voie să se uite la desene animate (90 ani), Jean Claude se intoxicase cu Viagra (75 ani), așa că nimeni nu a avut ce face. Cometa a căzut, dar s-a rupt în multe bucăți care s-au răspândit peste tot pe pământ. Din bucăți au ieșit niște spori, din spori au ieșit niște păianjeni care au început să infecteze oameni (atât nevinovați cât și vinovați). Se înfigeau în ceafa humanoidului după care persoana respectivă devenea un fel de zombie și acționa la comanda arachnoidului. Nimeni n-a știut de treaba asta, dar la un moment dat au început să dispară oameni în condiții misterioase. Totul a culminat cu pierderea legăturii cu un centru de cercetare care făcea experimente cu simpaticii păianjeni (guvernul știa, ca orice guvern american care se respectă). A dispărut și echipa trimisă să investigheze și tot așa până când nu s-a mai putut. În aceste condiții, Guvernul a creat o trupă specială cu scopul de a obține informații despre intrușii din spațiu și pentru exterminarea celor infectați. Aici intri tu în scenă ca soldat în această echipă de intervenție.


Prezentare de modă Chanel. Moda de Marți-Miercuri la păianjenii de-o zi.



Ce se întâmplă

După cum sună povestea, e clar că jocul este un FPS. Ca și categorie, este o combinație între Delta Force, Operation Flashpoint, Quake și altele. În general, misiunile în care ești trimis se desfășoară în câmp deschis, ca în Operation Flashpoint, însă nu lipsesc nici cele de interior, ca în Half Life, de exemplu. Pentru fiecare misiune în parte, ești trimis împreună cu un coechipier, un bot, pe care îl poți alege dintr-o listă. Nu tratați acest lucru cu superficialitate. Fiecare dintre cei pe care îi puteți selecta are anumite caracteristici putând fi folosit sau ca lunetiști sau ca infanterie grea, deoarece unii au acuratețe mai bună sau alții sunt mai puternici. Totul depinde de misiunea pe care trebuie să o duceți până la capăt. De cele mai multe ori coechipierul este aproape indispensabil (sau bikini). Dacă pe „easy" puteți cu un pic de răbdare să terminați misiunile și singuri, pe skill-uri mai înalte e practic imposibil. Aici intervin avantajele de a avea o echipă alcătuită din doi. Bot-ul poate fi accesat prin câteva comenzi - I need cover, Charge, Stand Ground, Hold/Free fire. De asemenea puteți face schimb oricând între cei doi pentru a fi sigur de rezultatele unei acțiuni anume (sau când bot-ul mai rămâne blocat între etaje). Nivelul de inteligență al coechipie-



Tips & Tricks

1. Mediul are un efect foarte eficient de „acoperire". Folosiți tufișuri, arbori, stânci și nu veți fi observați. Dacă nu, acoperirea o va efectua pământul.

2. Folosiți mult sniper-ul. Este extrem de amuzant să-i executați pe infectați de la distanță. O merită, mama lor de infectați astăzi și mâine!!!

3. Când trageți, încercați să folosiți tasta de „crouch" deoarece acuratețea crește semnificativ. În caz contrar, va crește acuratețea inamicului.

4. Cel mai mare zgomot îl face shotgun-ul, iar cel mai mic, coechipierul când încasează.

5. Folosind tasta „use", puteți marca traseul pe care să îl urmeze racheta. Atenție la cursele aeriene de pasageri!

6. Folosiți harta, altfel nu o să terminați prea ușor. Dacă nu aveți hartă, întrebați că nu e nici o rușine.

7. Dacă doriți să vedeți ce vede partenerul în multiplayer, activați „HUD system". Dacă nu... nu.


Am scăpat cu bine. Încă mai pot să scuip, chiar dacă prin urechi.



Bă!!! Mă lăsați singur aici, în pustietatea asta? Câini ce sunteți! Bine măcar că mi-au lăsat cuțitul.

rului este surprinzător. Astfel, atunci când te urmează îndeaproape, imită aproape tot ce faci. Dacă însă apare o țintă undeva, reacționează cu o viteză demnă de invidiat, iar rezultatele sunt uneori surprinzătoare. Personal i-am dat ordinul să atace o cameră în care erau vreo 10 inamici. După câteva minute... liniște. Intru timorat și ce văd. Coechipierul meu trona efectiv pe un munte de cadavre „moarte". Singurul său dezavantaj este faptul că uneori (de obicei se descurcă extraordinar) rămâne blocat între etajele unei clădiri dacă drumul este prea complicat (adică prin sistemul de ventilație cu scări, sărituri, mici ferestre etc.). Misiunile sunt în număr de 13, cu primele 2 simple, următoarele fiind destul de grele. La alegere, acestea pot fi abordate fie ziua, fie noaptea, diferențele fiind destul de serioase (poziționarea gărzilor, nivelul zgomotului, văz, cafea, temperatura aerului, telenovele etc.). Un punct în minus îl reprezintă faptul că în anumite misiuni trebuie să aduni o grămadă de minicomputere, notepad-uri, dischete, care sunt efectiv aruncate aiurea de parcă cercetătorii le-au pierdut, așa, din neatenție, din buzunar. Probabil așa sunt cercetătorii din ziua de azi.

Ceea ce am gustat cu cea mai mare plăcere sunt tipurile de arme. Este de fapt o singură armă care are un sistem rotativ prin care se transformă în armă automată, shotgun, armă cu laser, sniper, aruncător de rachete, aruncător de mine și altele, toate dotate cu sistem de zoom. Gama de arme de acest tip

Tips & Tricks

8. Seringa verde vă dă 10% sănătate, și vă ia 9% dacă e asistenta medicală tânără.

9. Buzunăriți morții cu butonul de „secondary" sau cu tasta „use", pentru muniție, seringi și altele. Nu uitați pozele de familie și banii din căptușeală.

10. În single-player, băgați-vă coechipierul la înaintare. Rezistă și trage bine. Mai rău dacă dă de bere.

11. Nu uitați să vă echipați la intrare în misiune. Aveți arme, armuri, rachete, seringi, mine, etc..Grijă la limita de greutate. Minele e bine să le ducă partenerul. Nu se știe niciodată...

12. Nu uitați! Aveți holograme, un sistem de invizibilitate și alte astfel de lucruri care apar pe parcursul misiunilor. Ei nu.

13. Folosiți „Rechargers". Se găsesc în anumite locuri. Vă cresc sănătatea la 100%. Viața voastră contează (pentru ei, din nou nu...)

14. Demo-ul jocului îl găsiți pe CD-ul LEVEL din luna noiembrie (acela nu se blochează... așa des)

15. Salvați cu F9 și încărcați cu F10. Sau invers...

Alte tips&tricks găsiți pe site-ul oficial (nu al meu, al jocului)


Plin de frustrări și tristețe. Sau poate prea bătrân?


Muniție cât încape.



S-a ars becul în baie. Coechipierul meu care verifică siguranțele de la tabloul central.



Bine ați venit în complexul turistic „Alienu'". Odată cu venirea dumneavoastră, masa este asigurată...



Îi trag în cauciucuri

variază, diferențele fiind de greutate și putere. Puteți alege din vreo cinci tipuri de astfel de toate ntr-una.

Cum se întâmplă

Înainte de toate, trebuie să precizez că jocul a fost produs de aceeași echipă care a dat naștere și celebrului Cossacks. Grafica este deosebită, nivelul detaliilor fiind dus aproape la absurd. Iarba e iarbă, zidurile sunt ziduri, lemnul e lemn, alienu' e alien, texturile fiind excelente. Singurul punct slab este apa, care arată groaznic. Rezoluția poate fi setată până la 1280x1024 și dispune de un sistem de testare al framerate-ului (nu prea veridic, dar util). Problema este că pentru a beneficia din plin de calitățile grafice, cerințele de sistem sunt cam mari. Totuși, rulează mulțumitor și pe sistemele obișnuite, iar nivelul grafic este acceptabil. Jocul este un pic prea realist, în sensul că mori la fel de repede ca și oponenții. Orice lovitură în cap este cât se poate de letală și nu lasă loc de atitudini gen Serious Sam (acuratețea la tragere a oponenților este cam exagerată). AI-ul nu excelează, dar folosește un sistem foarte eficient și anume acela al sunetelor orientate în mediul virtual. Dacă tragi într-un anumit loc, cu siguranță vei atrage către tine pe toți cei prezenți în zonă. În schimb, dacă folosești sniper-ul, oponenții devin dezorientați și strigă disperați „Where are they? Where are they shooting from? I see nothing..." cu un accent rusesc demn de invidiat, chiar dacă se presupune că cei implicați sunt rezidenți U.S. Probabil că producătorii nu au considerat necesar să angajeze niște americani pentru dialoguri. Dacă, în timp ce ei strigă cele subliniate mai sus și unul dintre ei spune „Here! Here!", vă recomand sincer să o cam luați din loc că n-o să fie bine. Atenție mare la formele de viață extraterestre care sunt reprezentate de păianjeni mai mici și păianjeni mai mari. Cei mici se mișcă foarte repede și sar, iar cei mari trag cu ceva chimic la distanță foarte mare și, cel mai important, nu ratează. Cel mai bun lucru în acest joc este fără îndoială sunetul. Poziționarea 3D este excelentă, atmosfera plină de zgomote tipic naturale cu păsărele, greierași, vânt prin plete etc. Pentru acest joc vă recomand sincer un sistem 5 point 1 fără de care o să fiți un pic handicapați. Nu prea o să știți cu exactitate de unde se trage, nu o să observați la timp tancul care vă urmărește și alte astfel de amănunte. Ca încheiere, vă recomand cu căldură multiplayer-ul cooperative (are toate tipurile posibile: CTF, deathmatch etc). Este... plăcut, chiar... extrem de plăcut.

Locke

P.S.: Jocul are o grămadă de bug-uri. Seamănă un pic cu celebrul autovehicul Volga. De aceea pe site-ul oficial al jocului există un patch de vreo 15 MB care repară marea majoritate a lor, spre deosebire de site-ul Volga pe care patch-urile sunt absente (RUȘINE). Din păcate, muniția de supozitoare laxative nu a fost introdusă.



LEVEL	Date tehnice
Titlu	Codename: Outbreak
Gen	FPS
Producător	GSC Game World
Distribuitor	Virgin Interactive
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P II 450 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	17/20
Sunet	15/15
Gameplay	25/30
Feeling	04/05
Storyline	06/10
Multiplayer	08/10
Impresie	09/10
ON-LINE	www.codenameoutbreak.com





În continuare mă descurc bine chiar şi în deplasare.



Daniel Amokachi, cel mai iubit jucător al echipei

Championship Manager Season 2001/2002

Jocul pe a cărui cutie ar trebui să scrie: Atenție! Creează dependență.

No, dragii moșului, după cum v-am promis cu câteva luni în urmă, a sosit momentul să vă împărtășesc o poveste interesantă despre mine și un joc ce se numește *Championship Manager Season 2001/2002*. Sau mai bine vă povestesc numai despre joc, fiindcă de mine cred că v-ați săturat deja.

Championship Manager Season 2001/2002 este produs tot de **Sports Interactive**, distribuit tot de **Eidos Interactive** și este în mare același joc, cel puțin până la apariția *Championship Manager 4*, care promite să schimbe o serie de lucruri majore. Dacă ați citit prezentarea mea de acum două numere, deja ar trebui să știți că pe lista de îmbunătățiri la mare cinste se află noul sistem de transferuri impus de FIFA începând cu luna septembrie, precum și două elemente noi de gameplay: Fog of War și Compare Players.

Ce e nou și bine

După aproape două luni de teste și nervi vărsați pe biata tastatură pot spune cu mâna pe inimă că majoritatea îmbunătățirilor aduse de noua versiune *Championship Manager* sunt un pas în direcția bună. Comentariul meciului s-a îmbogățit cu câteva fraze care ajută să ne facem o idee mai clară despre situația din teren. Să vă dau și câteva exemple sugestive: „Player X wins everything in the air today", referindu-se la un fundaș care domină autoritar duelurile aeriene în careul propriu sau „Player X is roaming freely from the midfield", atenționându-te asupra incursiunilor extrem de periculoase ale vreunui mijlocaș ofensiv, ignorat de apărarea ta. Jucătorii de bandă, fundași sau aripi, au devenit mult mai utili echipei. Cei care au jucat și versiunile anterioare își amintesc probabil cu multă ciudă de tacticile concentrate pe zona centrală care aveau mereu câștig de cauză în fața celor deschise spre flancuri.

Dintre toate modificările, două ies în evidență. Fog of War este un element al jocului care ascunde acum calitățile jucătorilor în încercarea de a reda cât mai realist nivelul de cunoștințe al managerului asupra fotbaliștilor. Astfel, un manager de divizie inferioară engleză va cunoaște toate atributele jucătorilor din divizia sa și probabil a câtorva jucători celebri, dar habar nu va avea cum se comportă un jucător din campionatul Spaniei sau cel al Braziliei. Deși este una dintre adițiile cele



Norvegianul câştigă disputa fără drept de apel.



Tactica bună câştigă meciul greu.



Mă gândeam să-i aduc un prieten lui Amokachi.



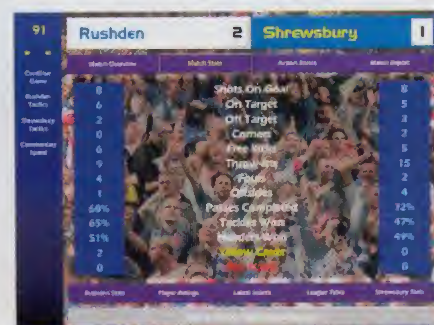
Și am reușit.

mai apreciate, a reușit să ridice câteva comentarii neplăcute în special asupra modului în care „decide" ce atribute să ascundă. Astfel, a ascunde calitățile ofensive ale unui atacant, lăsând vizibile în schimb calitățile defensive ale acestuia, este una dintre situațiile neplăcute create de acest sistem. Acest inconvenient este oricum eliminat rapid prin trimiterea scouts-ilor la muncă, sau prin simpla dezactivare a opțiunii Fog of War la începutul unui joc nou.

Foarte utilă însă mi s-a părut opțiunea cu ajutorul căreia pot fi comparați doi jucători. Ea a fost concepută ca o metodă care să te ajute să decizi cărui jucător îi vei acorda șansa de a juca în primii 11, mai ales în cazul a doi jucători de valori apropiate ce revendică același post în echipă. Însă eu am găsit această opțiune mult mai utilă pentru a decide ce rol să atribui în echipă unui jucător polivalent, deoarece în această fereastră poți să vezi nu numai dacă e mai bun decât un coleg de-al său, dar și pe ce posturi se simte el cel mai bine.



Între locul 1 și locul 19 este o diferență mare



... însă nu și în teren

Ce e vechi și rău

Din nefericire, acest nou „update" nu a reușit să repare câteva din marile bube ale jocului și în continuare am rămas cu speranța că asta se va întâmpla în CM 4. Astfel, veți vedea că este foarte greu să angajați scouts noi și cam toți membrii staff-ului tehnic doritori să ți se alăture vor avea activate doar opțiunile de antrenor sau manager adjunct. Și ca să trec oarecum rapid și prin restul „neplăcerilor" am să le amintesc succint. O mare problemă a rămas în continuare forma fantastică a unor jucători aparținând unor echipe slabe tocmai în meciul pe care-l joacă împotriva ta și amintesc aici în special portarii și atacanții. Acești jucători primesc calificative în jurul notei 5, dar de fiecare dată când joacă împotriva ta devin subit superjucători. Portarii apără în situații incredibile, câteodată chiar și 20 de șuturi pe meci, în timp ce un atacant care pe durata întregului campionat nu a fost în stare să înscrie nici un gol reușește într-un mod miraculos să înscrie împotriva ta vreo trei. La acestea se adaugă fantastica eficacitate a jocului echipelor conduse de AI. Din trei șuturi pe spațiul porții îți vor înscrie cu siguranță două goluri. Toate acestea la un loc au ca efect o creștere total nerealistă a dificultății partidelor jucate în compania unor echipe extrem de slabe. Și aici se atinge un alt subiect delicat. Cu aceeași echipă și aceeași tactică cu care ai obținut o victorie răsunătoare împotriva uneia dintre cele mai tari echipe ale momentului, îți este aproape imposibil să câștigi un meci împotriva unei echipe de divizie inferioară. Mai mult decât atât, această echipă va veni pe terenul tău și te va zdrobi cu un neverosimil 4-0 sau 5-0.

Toate acestea se petrec pe fondul nenumăratelor șuturi expediate de jucătorii tăi care fie sunt apărate miraculos, fie lovesc bara (de parcă atacanții ar ținti în mod intenționat acea bucată de lemn). Ca să nu mai amintesc exasperantele ratări în situații unu-la-unu cu



Efectele Fog of War

portarul în care, un atacant, oricât de slab ar fi, are de obicei prima șansă.

Va fi sau nu va fi?

Deși este fără drept de apel cel mai bun manager de fotbal existent pe piață, *Championship Manager* mai are încă de rezolvat o mulțime de „hibe". Singurul care o mai poate face în acest moment este *Championship Manager 4*, a cărui lansare este așteptată către sfârșitul anului viitor.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Championship Manager Season 2001/2002
Gen	Manager fotbal
Producător	Sports Interactive
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 350 MHz
Memorie RAM	64 Mb
Accelerare 3D	Nu
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	17/20
Sunet	12/15
Gameplay	24/30
Feeling	05/05
Multiplayer	15/20
Impresie	08/10
ON-LINE	www.sigames.com





Plăcerea de a construi și cuceri castele medievale

(ST)RONGHOLD

Întotdeauna m-am întrebat oare ce este mai plăcut, să construiești sau să dărâmi? Cred că depinde de fiecare. Personal, îmi place la nebunie să construiesc. Dar totuși, nimic nu se compară cu satisfacția satanică pe care o am când îmi distrug opera (apropo de cetățile de zăpadă). Probabil este ceva legat de natura noastră umană, pe care cu greu ne-o putem refula. Asta ne duce la o altă întrebare: natura noastră umană este una axată pe elementul constructiv s-au distructiv? Ținând cont de nivelul la care am ajuns în decurs de doar câteva milenii, suntem tentați să credem că suntem în genere o civilizație constructivă. Dar să ne gândim: cum am ajuns să construim, sau mai exact care sunt motivele pentru care construim? Răspunsul este simplu: motivele sunt legate de autoapărare. Adică, inițial s-a limitat la apărare de elementele naturale, de la fenomene atmosferice până la animale. Apoi, ca urmare a dorințelor expansioniste ale unora legate de motive gen hrană limitată, de cei care atentau la bucata noastră de pământ. Deci, dezvoltarea pe plan constructiv a fost determinată doar de nevoie și nu de natura umană. Legat de partea distructivă, omul a avut întotdeauna o plăcere sadică în a face praf și țăndări tot ceea ce au construit alții. Adică, ok, înțeleg ca atunci când cucerești un castel să-i pui la respect, sau mai rău, la zid, pe toți cei implicați în rezistență, dar de ce trebuie să dărâmi totul și apoi să tragi cu plugul peste? Construcția respectivei așezări a necesitat un efort pe toate planurile, efort care dacă-l scuipi e foarte posibil ca după aceea să calci în el. Și o să te coste și pe tine, altă muncă, altă distracție. Și acum, în zilele noastre, suntem mândri de ceea ce am construit. Dar mai abitir și mai apreciați sunt cei care se laudă cu ce au stricat. Așa că e foarte posibil ca omul lui Nietzsche (filozof care a avansat ideea de supra-om, adică omul este propriul său zeu) să fie unul mental construit distructiv și apoi constructiv, de nevoie...

Un joc destul de realist

Cu rugămintea sinceră de a-mi scuza elucubrațiile filozofice, cred că e timpul să-mi motivez introducerea. *Stronghold* este genul de joc care îndeamnă la dezvoltarea laturii constructive. Nu am fost niciodată prea pasionat de istorie, însă am avut o adevărată fascinație față de cetăți, castele și, evident, asedii. Vizitând astfel de monumente arhitecturale băștinașe ca Cetatea Neamțului, Castelul de la Hunedoara, Cetatea Sucevei, Castelul Bran, Cetatea Râșnovului, Cetatea Devei și altele, am fost deosebit de impresionat de stilul de construcție: relativ restrânse ca dimensiuni, ferestre foarte mici, ziduri extraordinar de groase, localizate întotdeauna pe înălțimi, adunate, îngrămădite, uneori chiar sufocante, totul fiind determinat de posibilitatea unui atac. Este o realitate faptul că, în asemenea condiții, un asediu necesita din partea asediatorului un mare volum de forță și o cantitate mare de carne de tun. Totuși, și cel asediat, probabil, era sub imperiul unei mari frustrări cauzată în primul rând de faptul că nu avea unde să fugă. Protecția oferită de cetate împreună cu nivelul de frustrare făcea ca astfel de edificii să fie uneori imposibil de cucerit. Sunt cunoscute multe cazuri în istorie când o mână de oameni au reușit să țină piept unei întregi armate, care a trebuit într-un târziu să facă pace (vezi Sobietzki și românii sau Constantinopolul, care a fost cucerit din tâmpenie - zic unii). Această idee este deosebit de bine aplicată în *Stronghold*, pe partea militară. Atunci când îți construiești castelul trebuie să ai mare grijă unde și cum îl așezi. Dacă e construit pe un nivel mai înalt al reliefului, e mai ușor de apărat. Cu cât e mai aproape de resurse, cu atât e mai ușor de întreținut. Cu cât e mai mic și mai adunat, cu atât e mai ușor să-ți distribui trupele pentru a fi acoperit din orice direcție. Contează enorm șanțul cu apă din jurul zidurilor, crenelurile, turnurile




Cetatea asta nu ştiu cât o să reziste.


Ziduri puține dar groase

de apărare, cantitatea de smoală produsă şi, bineînțeles, grosimea zidurilor. Apoi, cu cât ai mai mulți arcaşi, cu atât eşti mai avantajat. Dar nu uitați de pikemen. La un moment dat, tot o să se întâmple ca şanțul cu apă să fie umplut şi atunci ei sunt cei care îl vor împiedica pe duşman să escaladeze zidurile. Dacă puteți, țineți câțiva Cavaleri care să atace rapid trebuchetele şi catapultele, deoarece arcaşii sunt total inofensivi pentru ele. Totul este respectat în acest joc aproape ca la carte.

Componenta militară

Jocul este împărțit în mai multe componente. Una este militară, iar cealaltă, economică. Componenta militară cuprinde campania întinsă pe multe, multe misiuni, asedii istorice celebre şi invazii inspirate din linia jocului. Acum, campania militară are povestea ei. Un ținut localizat atemporal şi aspațial a fost pentru o lungă perioadă de timp condus de un singur rege bun, foarte apreciat de locuitori. Dar la un moment dat, o mână de complotişti au reuşit să-l ucidă pe regele cu pricina şi au împărțit acel ținut în patru provincii conduse de patru nobili, sau mai puțin nobili, porecliți de popor The Rat, The Snake, The Pig şi The Wolf. Trecând peste alegoria a patru dintre caracteristicile negative posibile ale personalității unui om, fiecare are propria lui legendă asupra originii şi modului în care au ajuns să domnească asupra ținutului respectiv. Aceste lucruri le vei afla pe parcursul misiunilor din campanie. În continuare, tu eşti reprezentat de un tânăr plin de potențial, fiu al ex-regelui care împreună cu doi dintre foştii oameni de încredere ai tatălui său au pornit o revoltă cu scopul de a unifica regatul. Aceste două personaje au personalități complet diferite, unul este generalul care consideră că totul poate fi rezolvat doar prin confruntare armată, iar celălalt este mai prudent şi ar vrea să se rezolve totul pe căi amiabile. Căi amiabile însă nu există, aşa că singura posibilitate rămâne confruntarea armată. Generalul preia conducerea pentru o perioadă, după care vei ajunge să-i iei locul şi să duci campania mai departe. Astfel, cei patru lorzi vor fi eliminați pe rând şi pe parcursul a foarte multe misiuni. Misiunile sunt destul de grele, pe „normal" uneori aproape imposibile. Totul depinde de tactica şi strategia pe care o adopți, de modul cum te aperi, deoarece de cele mai multe ori vei fi în postura celui care cucereşte teritorii prin a se apăra (un pic ciudat).



Mai mult...

Campania militară cuprinde, totuşi, şi o componentă economică, adică e nevoie de resurse (lemn, piatră) şi de hrană. Hrana se poate obține pe mai multe căi, din creşterea animalelor (aici vaci) pentru brânză, culturi de grâu pentru pâine, culturi de hamei pentru bere şi din vânătoare. De asemenea e foarte important gradul de mulțumire a populației care se întreține pe mai multe căi (vezi Componenta economică), principalul factor fiind cantitatea de hrană. Părerea mea este că această componentă militară este cea mai bine realizată şi oferă cele mai multe satisfacții. La acest nivel se vede cine are cel mai eficient castel şi cine foloseşte cea mai eficientă tactică de apărare sau atac. În ceea ce priveşte partea strict tehnică, există unele dezavantaje determinate de faptul că jocul este o totuşi combinație de ge-



nuri, ceva între Zeus și Age of Empires. Controlul unităților este destul de greoi; de multe ori este aproape imposibil să dezvolți o tactică cât de cât inteligentă. Poți face împărțirea pe unități în modul obișnuit (Ctrl+număr), dar aceasta se pierde dacă apoi selectezi doar un om. Totuși, te poți folosi de clasicul dublu-clic prin care selectezi toate unitățile de același fel. Alt dezavantaj ar fi determinat și de faptul că, pe o hartă, inamicii vor veni întotdeauna din același punct, ceea ce i-ar putea face pe unii să considere că ar fi mai ușor să te aperi. Dar nu e chiar așa. Acești atacatori au talentul extraordinar de a ști întotdeauna unde este mai slabă constituția zidurilor tale, așa că o parte din unități vor ataca frontal foarte puternic pentru a-ți atrage atenția, iar altele vor veni ușurel și nevăzute și vor sparge zidul în altă parte fără să observi, ceea e va duce la uciderea Lordului castelului tău, echivalent cu înfrângerea. Din această perspectivă, eu îi dau AI-ului o notă foarte mare, mai ales că uneori tacticile pe care le adoptă sunt uimitoare (pe niveluri înalte, peste „normal"). În afara campaniei, jocul mai oferă și posibilitatea experimentării unor asedii celebre din ambele perspective (apărător sau atacant). Cetățile sunt gata construite și încearcă să imite cât mai exact adevărul istoric. Merită să încercați!



Unități de bază

Componenta economică

... este alcătuită tot dintr-o campanie alături de care oferă posibilitatea unor scenarii predefinite și așa-zisul „free-building". Campania este alcătuită dintr-o serie de misiuni în care trebuie să îndeplinești o serie de obiective precise: de la a aduna o cantitate fixă de brânză, carne, pâine sau bere pentru un mare dineu regal până la a supraviețui unui an greu în condițiile în care trebuie plătit un tribut periodic. În astfel de condiții, cel mai important lucru este gradul de mulțumire a populației, pentru a menține nivelul forței de muncă. Dacă această mulțumire scade, populația va pleca încet, încet și veți rămâne singuri să vă vedeți de cetate. Spre deosebire de componenta militară, aici este mult mai greu să mențineți un nivel eficient al populației. O serie de factori exteriori, aleatori, intervin și vă zădărnicesc planurile. Astfel de factori sunt urși și haite de lupi care vă decimează populația, boli care scad mulțumirea foarte mult, gândaci și iepuri care vă distrug culturile, secete și altele. Pentru a vă apăra de lupi aveți nevoie de o garnizoană mică pentru care, bineînțeles, vă trebuie aur. Aurul îl puteți obține prin comerț în cazul în care aveți prea mult dintr-un produs (rar se întâmplă) sau prin taxe care scad drastic nivelul de mulțumire. Nivelul de mulțumire a populației se poate crește prin mai multe modalități. Astfel, construind capele sau biserici, prin convertire, populația devine mulțumită cu un anumit nivel. Alte metode ar fi dublarea rațiilor de mâncare sau chiar mituirea cu o anumită sumă de bani. Mai există bodegile care sunt deosebit de eficiente, dar scad forța de muncă și cantitatea de recruți pentru armată, deoarece crește coeficientul de bețivi din cetate. O modalitate alternativă sunt „Lucrurile bune", care pot duce la mulțumire prin statui, grădini cu flori, parcuri și „Lucrurile rele" care cresc coeficientul de frică prin capete înfipte-n pari, spânzurători, mese de sacrificiu, mici ghilotine, care și ele vor crește mulțumirea („Bine că-s în viață încă!!!"). În aceste condiții, administrarea micului domeniu nu mai este un lucru chiar atât de ușor, ci devine chiar deosebit de solicitant. Scenariile urmează aceleași principii, iar free-bulding-ul este o modalitate plăcută de a crea o cetate super-prosperă fără stresul vreunui obiectiv de atins.





Generalități

Jocul are cu certitudine o serie de probleme de implementare, dar, per ansamblu, este foarte bun. La acest lucru contribuie foarte multe aspecte, unele deosebit de evidente, altele doar amănunte care uneori se dovedesc foarte importante. De la început am fost deosebit de impresionat de coloana sonoră care este, nici mai mult nici mai puțin, divină. Ambianța sonoră specifică naturală și deosebit de realistă, dublată de o muzică mai mult decât potrivită, te fac să uiți de viață, de copii, de soție, de ciorba de pe foc, de prețul huilei, de ansamblul folcloric „Crăița", de unghiile care au crescut prea mari și de mătreață. Ca grafică, producătorii au exagerat un pic cu nivelul detaliilor, dar în sens pozitiv. După ce ai construit ferme, mine, brutării, mori, berării, începe o viermuială specifică ideii noastre de Ev Mediu în care fiecare știe exact ce are de făcut. Ai posibilitatea să observi ce se întâmplă în fiecare clădire în parte, poți vedea cum brutarul ia făină din sac, prepară aluatul, îl pune la copt, scoate pâinile din cuptor și apoi le duce la grânar, apoi la cariera de piatră, cum se scot bucățile de piatră cu o macara rudimentară, le cioplesc și apoi le duc cu boii la stockpile. Amănuntele de acest gen dau foarte multă culoare și de multe ori uiți ce ai de făcut pentru că privești la omuleții aceia deosebit de ocupați și energici. Lupta este fascinantă - catapulte care trag de parcă se grăbesc să termine o dată, trebuchete care rezistă până la disperare, omuleți cu scări de asalt care fug ca apucații spre zidurile cetății după ce, bineînțeles, pikemenii au astupat șanțul cu apă, teutoni care de abia se mișcă sub greutatea armurilor și dai în ei ca-n stâncă și deasupra tuturor un zgomot asurzitor de arme, clădiri care cedează, ziduri ce cad, urlete de durere și de atac, zgomotele a sute de săgeți care taie aerul. Doar mirosul bătăliei lipsește.



LEVEL	Date tehnice
Titlu	Stronghold
Gen	Strategie
Producător	FireFly Studios
Distribuitor	Take 2 Interactive
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	nu
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	19/20
Sunet	15/15
Gameplay	28/30
Feeling	05/05
Storyline	09/10
Multiplayer	08/10
Impresie	10/10
ON-LINE	godgames.stronghold.com

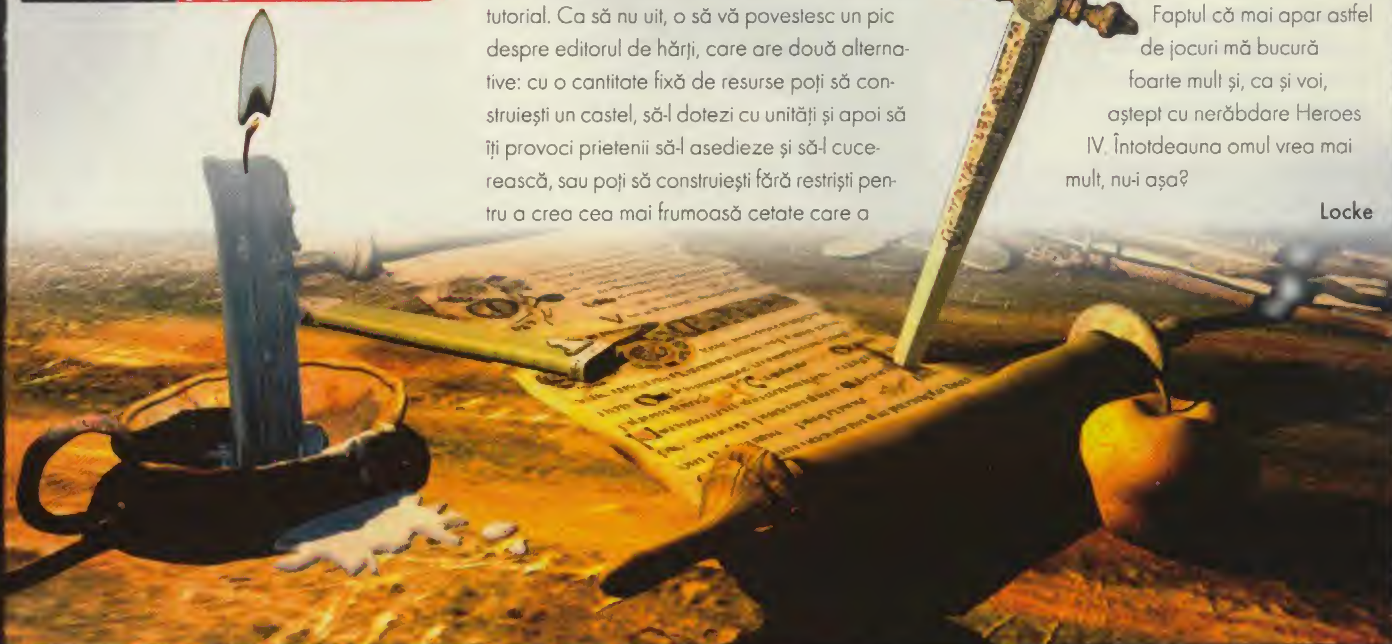


Gameplay-ul este destul de bun, interfața fiind banală. Practic, nici măcar nu ai nevoie de tutorial. Ca să nu uit, o să vă povestesc un pic despre editorul de hărți, care are două alternative: cu o cantitate fixă de resurse poți să construiești un castel, să-l dotezi cu unități și apoi să îți provoci prietenii să-l asedieze și să-l cucerească, sau poți să construiești fără restriști pentru a crea cea mai frumoasă cetate care a existat vreodată. Editorul de hărți beneficiază de un amănunt absolut original - este jucabil în timpul editării. Dacă nu mă credeți, încercați. În timp ce lucrezi la hartă, pune la un loc urși, lupi, căprioare și unități și o să vezi ce se întâmplă. Jocul are și multiplayer, care poate fi în anumite condiții chiar interesant. Teoretic suportă până la 8 jucători simultan, însă hărțile nu sunt foarte mari, ceea ce duce la impresia de înghesuială.

Concluzie

La final pot spune că *Stronghold* este unul dintre cele mai bune jocuri de strategie pe care am avut șansa să le joc de la Heroes of Might and Magic până acum, probabil aproape superior în anumite momente lui Age of Empires și lui Shogun: Total War. Faptul că mai apar astfel de jocuri mă bucură foarte mult și, ca și voi, aștept cu nerăbdare Heroes IV. Întotdeauna omul vrea mai mult, nu-i așa?

Locke





Concurența la Grand Prix 3 în variantă Ubi Soft

Puțini producători se mai încumetă să intre pe terenul Formulei 1, mai ales după ce Grand Prix 3 a devenit liderul de necontestat al acestui gen. Iată că **Ubi Soft Entertainment** a găsit de cuviință că lucrurile nu mai pot să rămâne chiar așa și s-a hotărât să lanseze un simulator de Formula 1 în acest an. *F1 Racing Championship* nu este prima lor încercare. A mai existat un F1 Racing 1997 și Monaco Grand Prix 2 Racing Simulation. Prin acele vremuri, F1 Racing era un competitor serios pentru Grand Prix 2. Haideți să vedem dacă jocul pe care l-au lansat în 2001 poate concura cu GP 3.

Plusuri și minusuri

În primul rând veți fi plăcut surprinși de grafica acestui joc. Traseele sunt excelent realizate, producătorii folosind o tehnologie modernă (GPS) pentru imitarea traseelor originale. Astfel veți avea ocazia de a merge exact prin locurile pe care le parcurg și adevărații piloți de Formula 1. Detaliile sunt bine subliniate, decorurile dându-ți senzația că te afli exact în locațiile respective. E drept că și pentru a avea detaliile date la maxim, un orizont deschis până la distanțe apreciabile, o mașină parcă fotografiată după cele reale și tribunele pline de oameni care te aclamă ai nevoie de un sistem performant și nu de o râșniță. Asta dacă nu vreți să vă jucați la 2 fotografii pe minut...

Sunt puși la dispoziția jucătorului toți piloții de Formula 1 cunoscuți și care se mai aflau în cursă în 2001. Firmele sunt aceleași. Un lucru îmbucurător este că îl poți alege pe Schumacher și nu joci cu Nea' Ghiță – „Pilot de Formula 1! Să trăiți!". Dacă v-ați prins un pic urechile în setările pe care le puteați face mașinii în GP 3, aflați că era o mică joacă de copii pe lângă ce se poate face în acest joc. Totul este reglabil: de la presiunea cauciucurilor și tipurile acestora, până la cantitatea de benzină din rezervor, unghiul de înclinare a aripilor, distanța de la sol la șasiu (apropo, traseele din *F1 Racing* nu au denivelări), eleroane etc. Nu cred că există ceva legat de mașină pe care să nu-l poți modifica. Sunt disponibile și înregistrările computerizate privind modul în care s-a comportat mașina în ultima cursă. Drept să vă spun, pentru un specialist, toate datele și modificările pe care le poate face sunt o adevărată încântare, pentru „amatori" însă devin o povară.

Pentru traseele mai lungi va trebui să ne facem o strategie a pit-urilor înainte de a porni în cursă, în funcție de kilometrii pe care îi are aceasta. Va trebui să luăm în calcul cantitatea de benzină cu care pornim și cea necesară pentru realimentare, gradul de uzură al cauciucurilor etc. Niște cauciucuri uzate vor determina o manevrabilitate greoaie, iar dacă uzura devine critică vom avea surpriza de a vedea o adevărată cascadă de scântei în urma mașinii noastre. În ceea ce privește modul în care se comportă mașina mi se pare că *F1* reprezintă un pas înainte în fața lui GP 3. Deși are tot felul de șmecherii care te pot ajuta, totuși parcă nu se conduce singură ca în GP 3. Dacă nu ești un pic atent vei avea surpriza de a te învârti cu 360 de grade într-o clipă, iar dacă una din roți ajunge pe iarbă controlul devine mult mai dificil. Mașinile sunt dotate cu o superaccelerare care tu-



Numai aici mai câștigă și Hakkinen

rează motorul mult mai repede decât cea normală, dar, roțile învârtindu-se mai repede, scade aderența și apare posibilitatea pierderii controlului. Totuși, poți să o izbești de toate cele și tot nouă va rămâne.

Pentru ca realismul jocului să atingă, totuși, cote mai mari decât în GP 3 există și secundele de penalizare. Dacă în cadrul cursei ați tăiat prea mult traseul, atunci veți primi o penalizare de 10 secunde pe care va trebui să o executați la pit-uri sau vi se vor adăuga la timpul final.

Există o mulțime de camere din care putem alege. Bordul mașinilor este mai slab realizat decât în GP 3. Informațiile privind viteza, turația, numărul de ture și poziția apar pe ecran, iar nu pe bordul mașinii.

Și totuși...

Unde pierde definitiv *F1 Racing* în fața GP 3 este la AI. AI-ul oponenților controlați de calculator este pur și simplu prost. Parcă le-au fost deschise capetele și prostia turnată cu cisterna. Producătorii au dorit să realizeze concurenți al căror caracter să semene cu cei din realitate și nu au reușit deloc. Coulthard frânează când te apropii de el până la 100km/h ca să-l depășești, în timp ce Michael Schumacher intră efectiv în tine, după vorba românului:



Încă una pentru băiatu'!

„mor cu tine de gât". Ce să mai zic de Ralph Schumacher, care rar mai termină și el câte o cursă. Îți vine să înnebunești când te afli pe primul loc în ultimul tur al vreunei curse, la care ai muncit exemplar în pregătiri, calificări, încălziri etc. și apare nu-știu-care nesimțit la ultima curbă și intră în tine de parcă toată viața lui se leagă de faptul că tu nu trebuie să câștigi.

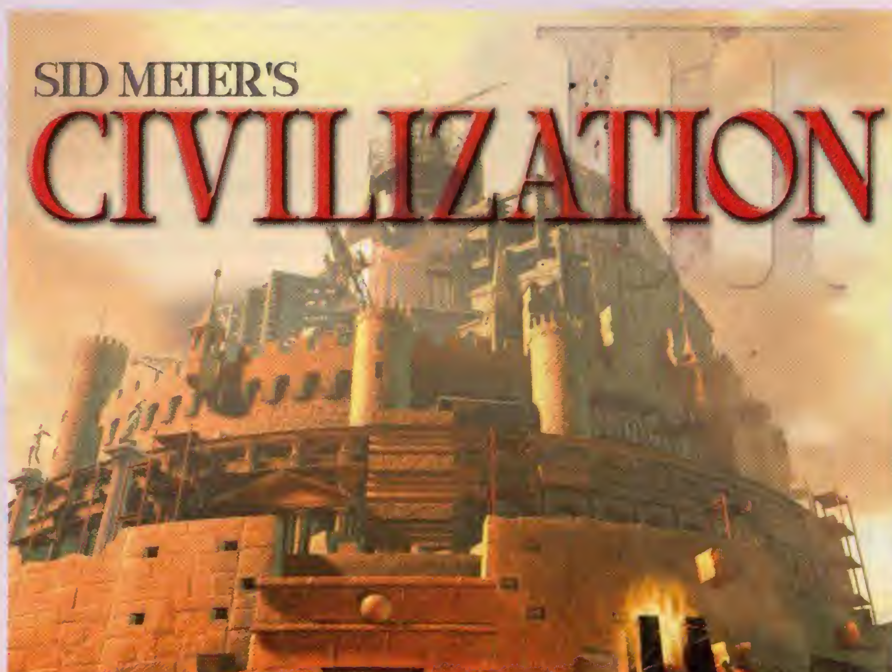
În schimb, în multiplayer acest amănunt se pierde. Intervine altceva: blocarea sistemului (sic).

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu	F1 Racing Championship
Gen	Simulator de Formula 1
Producător	Ubi Soft Entertainment
Distribuitor	Ubi Soft Entertainment
Ofertant	Ubi Soft România tel. 01-2316769
Procesor	P II 350 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	12/15
Gameplay	22/30
Feeling	04/05
Multiplayer	17/20
Impresie	08/10
ON-LINE	N/A





E sezon de apoteoză pe hărțile strategice

Pentru mine, cel mai așteptat joc de câțiva ani încoace a fost *Civilization III* - Civilization și Civilization II nu au părăsit niciodată HDD-ul meu, de la data apariției și până astăzi. Și este mai mult decât probabil că shortcut-ul către Civilization III va rămâne la rândul lui bătut în cuie zdravene (de 9 inch) pe desktop-ul meu, mult timp de acum încolo. Să vă spun de ce.

Cultură

Atât Alpha Centauri (joc produs tot de **Firaxis**) cât și Call to Power (Activision) au introdus în jocurile de tip Civilization un element de mare utilitate - granițele. Atâta doar că aceste granițe se trasau geometric, în funcție de numărul de orașe și de plasamentul lor stabilindu-se partea din teritoriu ocupată de fiecare civilizație. Prima mare găselniță a *Civilization III* este faptul că granițele sunt flexibile, suprafața ocupată de civilizații depinzând direct proporțional de cultura acestora.

Cultura este un număr ce caracterizează fiecare oraș al fiecărei civilizații. Suma culturii orașelor unei civilizații este cultura totală a civilizației respective. Cultura este produsă într-o anumită cantitate în fiecare tură, de către unele construcții din oraș. Un templu, o bibliotecă, o universitate, un colosseum, minunile, produc fiecare un anumit număr de puncte de cultură, ce se adaugă în fiecare turn la cele acumulate deja în timp. Când cultura unui oraș depășește un anumit număr (100, 1000, 10000), crește suprafața din jurul orașului care aparține civilizației ce deține orașul respectiv.

În timp, vechimea anumitor edificii face ca aportul lor cultural să crească. Spre exemplu, un templu vechi de câteva sute de ani nu va mai aduce 2 puncte de cultură ca în momentul construcției sale, ci 4 puncte sau mai multe.

Practic, la întâlnirea între două civilizații vecine se vede importanța culturii, deci a suprafeței ocupate de fiecare dintre acestea. Spre exemplu, două orașe apropiate din civilizații diferite vor ajunge la un moment dat să-și dispute o anumită pătrățică de teren. Cel cu valoarea mai mare a culturii o va ocupa. Dar, de ce este atât de important să ocupi un teritoriu cât mai vast?

Resurse naturale

Ei bine, resursele nu mai sunt ce au fost în Civ-urile anterioare, ci mai mult decât atât. Ele sunt acum de trei feluri: resurse bonus, resurse strategice și resurse de lux. Resursele bonus sunt exact ce au fost și până acum: prezența lor în raza orașului aduce un plus de shield-uri, spice (nu mirodenie, ci grâne) sau comerț. În schimb, resursele strategice, pe lângă faptul că aduc plus de shield-uri dacă se află în raza orașului, permit construirea anumitor unități militare. Resursele de lux au un rol asemănător ratei de luxuries din Civ-urile anterioare. Adică, o resursă de lux (cum ar fi tămâia, fildeșul, vinul, pietrele prețioase) face ca numărul cetățenilor fericiți din orașe să crească.

O resursă strategică sau de lux poate fi folosită de toate orașele care sunt legate de ea prin drumuri (cum ar veni, dacă un oraș este legat prin drum de o resursă, toate orașele legate cu drum de acest oraș vor avea acces la resursa cu pricina). O singură resursă strategică sau de lux (adică o singură pătrățică de teren ce oferă resursa respectivă) este suficientă pentru o civilizație. Deci, dacă ai o pătrățică cu tămâie, aceasta va face un anumit număr de cetățeni fericiți în toate orașele tale legate de ea cu drum pe uscat, pe apă sau cu rută aeriană.

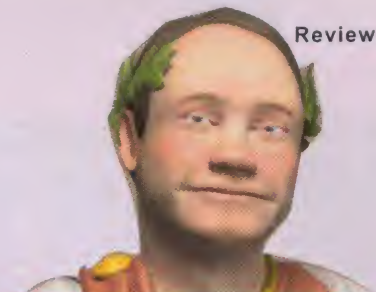
Cu cât suprafața pe care o ocupi este mai mare, cu atât mai mare este probabilitatea ca pe terenul tău să ai mai multe resurse pe care le controlezi. Dar suprafața ocupată de propria civilizație mai este importantă și sub alt aspect: dacă drumul care leagă un oraș pro-



Vedere de ansamblu a unei civilizații prospere



City View, din care în Civ III lipsește fereastra în care se indică motivele nemulțumirii populare.



priu de o resursă proprie trece prin teritoriul altei nații, în momentul declanșării unui eventual război cu nația respectivă, legătura ta cu resursa este întreruptă, lucru valabil și pe apă.

Dacă ai mai multe pătrățele cu resurse strategice sau de lux de același fel, cele care sunt în plus pot face obiectul comerțului.

Un lucru accentuează mult problemele pe care le poate da o proastă așezare în hartă, chiar dacă ai reușit să te plasezi în preajma unor resurse interesante. Nu mai există terraformare în Civ III, deci, deșertul rămâne deșert până la capătul jocului. Această dificultate este întrucâtva compensată de una din numeroasele finețuri ale noului Civ. Dacă defrișezi o pătrățică de pădure din raza unui oraș, aceasta va adăuga timp de un singur turn un număr de 10 shield-uri la producția din orașul cu pricina.

Trocuri

Diplomația este mult îmbunătățită în *Civ III*. În fereastra care se deschide în momentul în care una din civilizații vrea să negocieze cu tine (sau tu vrei să o contactezi), se poate face orice fel de schimb. Ca exemplu, poți obține un tratat de pace în schimbul hărții propriului teritoriu, a unei resurse de lux sau strategice, plus o anumită sumă de bani. Sau poți obține contactul cu altă civilizație cunoscută de civilizația cu care ești în tratative, în schimbul unui avans tehnologic. Sau ... Pur și simplu, totul face obiectul comerțului, inclusiv alianțele militare, embargourile economice sau dreptul de liberă trecere prin teritoriul unei alte civilizații.

După cum se poate vedea, au dispărut clasicele caravane, sau freighter-ele. Negoțul a căpătat o dimensiune politică foarte importantă, ce duce la dependențe reciproce și formarea în timp a grupurilor de interese. Cum ar veni, în momentul în care tu exporți o resursă de tămâie în schimbul uneia de fildeș, crescându-ți atât tu, cât și partenerul tău comercial, numărul de cetățeni fericiți din orașe, parcă nu-ți vine să declari război celui cu care faci un astfel de schimb. Sau, dacă tu primești, la schimb cu altceva, cauciucul necesar pentru a-ți construi pușcași marini și tancuri, e limpede că te vei gândi adânc înainte de a reteza, prin declanșarea unui conflict, sursa de resurse strategice vitale pentru armata ta. Dar astfel de înțelegeri sunt limitate în timp la 20 de ture, după care pot fi rupte în bună înțelegere, sau pot fi continuate în urma unei renegocieri.

Atitudinea liderilor celorlalte civilizații depinde foarte mult de bunăvoința și flexibilitatea de care dai dovadă în aceste negocieri. Refuzuri repetate sau cereri excesive pot duce la deteriorarea relațiilor diplomatice cu o anumită civilizație, în timp ce dușmănii vechi se pot uita în timp prin schimburi economice sau științifice fructuoase. Aceste lucruri fac ca vechea schemă de atitudine din Civ, cea după care cel mai dezvoltat din lume atrăgea automat dușmănia tuturor, care se aliau împotriva lui, să nu mai fie întru totul valabilă, lăsând loc nuanțelor și dând naștere unei dinamici diplomatice fără precedent.

Șicane

În funcție de forma de guvernământ curentă, atitudinea belicoasă a unei civilizații poate fi privită diferit de proprii cetățeni. În republică și democrație, oamenii vor fi mai puțin dispuși să suporte o stare de război, în timp ce în monarhie și despotism unitățile militare au chiar rolul de a liniști populația (cunoscuta martial law).

Problema este că populația se poate simți amenințată de război (stare descrisă în joc de cuvintele „war weariness") chiar și pe timp de pace. Dacă unități proprii se află în teritoriu străin fără ca între civilizația proprie și cealaltă să existe acord de liberă trecere, dacă unități străine staționează pe teritoriu propriu (tot fără existența unui acord de liberă trecere), atunci grija războiului crește, generând cetățeni nemulțumiți. Pe de altă parte, în situația în care există tensiuni mai vechi între propria civilizație și o alta rivală, generate de șicanări reciproce, există chiar posibilitatea ca declanșarea războiului să scadă pentru o vreme war weariness-ul. Totuși, un război prea îndelungat poate deveni cu adevărat de nedorit pentru populație, al cărei suport se va

Minuni mari și mici

Minunile nu mai sunt de un singur fel în *Civ III*. Ele se împart în două categorii: Great Wonders și Small Wonders. Diferența fundamentală dintre ele este aceea că Great Wonders pot fi construite de o singură civilizație, în timp ce minunile mici pot fi construite de mai multre civilizații ce ajung la stadiul tehnologic adecvat.

În principiu, Great Wonders au rămas cam aceleași cu cele din versiunile anterioare, și efectele lor sunt în general asemănătoare. Small Wonders sunt minuni din categoria celor ce au efect „domestic", de gospodărire a propriilor nevoi curente. În această categorie intră minuni mici ca Wall Street (aduce 5% dobândă în fiecare turn la suma din vistierie, cu un maxim de 50 de „credite"), Battlefield Medicine (permite însănătoșirea unităților aflate pe teritoriu inamic), chiar Apollo Program a devenit o minune mică, iar SDI Defense a dispărut ca improvement în orașe, regăsindu-se ca o unică minune mică, numită Strategic Missile Defense.

Minunile mici aduc și ele puncte de cultură, iar construcția lor este aproape la fel de scumpă sub aspectul shield-urilor precum la minunile mari.



Orașul civilizației cu granițe roșii este pe cale de a se alătura civilizației verzi, din motive culturale.



Întocmai ca în primul Civ, populația mulțumită îți face palat, nu sală de tron.



Fereastra de schimburi diplomatico-economice

reduce simțitor, prin creșterea nemulțumiților. Un lucru interesant este acela că war weariness-ul este mai redus atunci când ești în apărare, deci nu tu ești cel agresiv.

Războiul este un element de mare importanță în Civ-uri în general, dar în *Civilization III* acesta capătă dimensiuni noi, prin eficacitatea folosirii lui ca amenințare diplomatică și prin repercusiunile profunde pe care le are asupra economiei civilizațiilor afectate, dar și asupra output-ului cultural al acestora. În timp de război „producția" de cultură a clădirilor scade la jumătate! Iar dinamica relațiilor diplomatice poate oricând duce la război, pentru că nu toți partenerii sunt loiali, de încredere. Germanii, spre exemplu, vor fi mai tot timpul puși pe bătaie, și vor căuta cu tot dinadinsul noduri în papură colegilor de hartă.

Hazardul ascute

Pentru că spuneam despre dinamică... Vedeți voi, resursele strategice au o proprietate foarte interesantă: nu apar de la începutul jocului pe hartă. O resursă strategică devine vizibilă pe hartă numai în momentul în care o anumită descoperire științifică o face necesară. Spre exemplu, caii apar pe hartă în momentul descoperirii The Wheel. Dacă nu ai orașele legate prin drum la o pătrățică de teren cu cal, nu vei putea face care de război, și nici un fel de unitate călări. Și gândiți-vă că sunt multe resurse strategice: cai, fier, cărbune, cauciuc, salpetru, petrol, aluminiu și uraniu. În plus, ele pot dispărea prin epuizare, și apărea în alt loc de pe hartă.

Datorită întâmplării, ce guvernează răspândirea resurselor strategice pe hartă, nu mai există modele prestabilite de dezvoltare a unei civilizații. Schemele create în urma experienței acumulate în confruntările repetate din vechile Civ-uri nu mai sunt valabile. Fiecare început de joc conține mari surprize, ce te pot ajuta sau îți pot fi potrivnice. Cel mai important, pe lângă realismul crescut al unei asemenea concepții despre modelarea evoluției unei civilizații, este faptul că se ascute lupta pentru resurse. Însăși rațiunea de a fi a unui jucător pe hartă nu mai este o victorie abstractă, obținută din încăpățânarea de a învinge. Dimpotrivă, acum mobilurile jocului sunt perfect palpabile, și conțin în ele foamea de resurse, ce trebuie satisfăcută cu orice preț, diplomatic, militar sau chiar cultural.

În plus, în ajutor vine și faptul că în *Civilization III* au apărut coloniile așezate pe resurse (reminiscență a transportoarelor de resurse din Alpha Centauri). Acestea permit accesul la resurse strategice sau de lux ce nu se află în interiorul granițelor proprii. Dar ele trebuie protejate militar, atât coloniile cât mai ales drumul de legătură (!), de lăcomia oponenților, ceea ce nu este deloc ușor.

Unități

Tot din Alpha Centauri (jocul, firește) vine o altă noutate. Settler-i nu mai muncesc, irigând sau făcând drumuri. Nu, sarcina lor este numai aceea de a fonda orașe. De îmbunătățiri funciare și minerit se ocupă o unitate nouă, muncitorul (worker). Importanța acestuia este foarte mare, iar eficiența lui depinde de tipul de guvernământ și de caracteristicile civilizației mamă. Nu degeaba îmi spunea ministrul meu de externe (mai corect advisor-ul meu de externe): (și aproape că nu este o glumă!!) „The best unit the Germans have - that we know of - is the Worker".

Muncitorii pot fi capturați, muncitorii pot fi puși să „join city". Dacă muncitorii capturați sunt puși să se alăture populației unui oraș, atunci ei vor apare în fereastra de management al orașului ca fiind de naționalitate diferită, în funcție de originea lor. De altfel, la cucerirea unui oraș străin, populația are figurile corespunzătoare nației de proveniență, dar, în timp, trecerea generațiilor duce la asimilarea naționalităților diferite de cea a cuceritorului.

Unitățile pot fi create atât prin mijloacele clasice (prin acumularea numărului de shield-uri necesar), dar, în cazul anumitor unități militare, și prin înrolarea populației, ce duce la scăderea nivelului orașului în momentul respectiv.

Unitățile militare au acum sănătatea proporțională cu experiența. Astfel, dacă au câștigat mai multe lupte, sau dacă sunt produse în orașe ce dețin cazărmi, trupele devin veterane, și au patru căsuțe de sănătate. O trupă de veterani cu mai multe victorii la activ poate deveni trupă de elită, cu cinci căsuțe de sănătate. Cele mai slabe sunt trupele de recruți și armată regulată, cu două, respectiv trei căsuțe. Parcă tot din Alpha Centauri vin lucrurile astea, nu?

Foarte, foarte important este faptul că fiecare civilizație are o anumită trupă specifică numai pentru ea. Romanii au legionarii, rușii au

Creșterea artificială

După cum vă amintiți, în Civ-urile anterioare, în momentul în care numărul cetățenilor fericiți dintr-un oraș depășea pe cel al celor mulțumiți, și exista mâncare suficientă, orașul sărbătorea pe iubitul conducător. Câtă vreme se menținea această stare, orașul creștea cu un nivel în fiecare turn. Această particularitate a jocului a dus la apariția unor strategii axate pe creșterea artificială a populației, prin ridicarea ratei de luxuries până la nivelul la care în majoritatea orașelor numărul cetățenilor fericiți depășea pe cel al celor mulțumiți.

În Civ III creșterea artificială a populației nu mai este posibilă. Când cetățenii fericiți dintr-un oraș sunt mai mulți decât cei mulțumiți, se declanșează o stare de efervescență pozitivă a cetățenilor, al cărei efect direct este scăderea corupției și a waste-ului. În fapt, în afară de construirea Forbidden Palace, acesta este singurul mecanism eficace de reducere a waste-ului.

Lipsa posibilității creșterii artificiale și existența resurselor de lux a redus din utilitatea reglajului de rată a luxuries. Deși acesta există în continuare, îl veți folosi foarte rar, preponderent în hotărârea strategiilor economice rămânând reglajul ratei de cheltuieli afectate cercetării științifice.

cazacii, aztecii au luptătorii jaguari, grecii au hopliți, germanii au Panzer-e. Fiecare dintre aceste trupe excelează la unul din parametrii Attack/Defense/Movement, și pot fi hotărâtoare pentru destinul civilizației căreia îi aparțin. De pildă, grecii stau foarte liniștiți în apărare cu hopliții lor, până pe la 1 AD, fiind practic inexpugnabili în fața atacurilor dușmane.

A, nu v-am spus că unitățile militare nu mai au un anumit oraș ca „home", în care consumă câte un shield? He-he, întreținerea unităților nu mai costă shield-uri, ci bani. În despotism și monarhie unele unități vor fi totuși întreținute fără cheltuială, în funcție de mărimea orașului de garnizoană, dar în republică și democrație va trebui să bagi serios mâna în buzunar ca să menții o armată de dimensiuni rezonabile.

Atacuri

Din fericire, s-au diversificat puternic tipurile de atac. Există atacul clasic, „hand-to-hand", dar și bombardamentele de la distanță, distanță ce poate varia de la 1 la 2 căsuțe. Interesant este că tunurile, catapultele, artileria, nu mai sunt la fel de puternice ca în versiunile anterioare ale Civ. Dar asta nu sub aspectul puterii de foc, ci al probabilității de lovire. Mesaje ca „Artillery bombardment failed" nu sunt deloc rare, iar la ele se adaugă și alte tipuri de incidente. Spre exemplu, dacă nu nimerești o unitate care se apără în oraș, este posibil să ucizi populație, scăzând nivelul orașului. Sau se poate să distrugi o construcție din oraș, tot din greșeală. Dacă unitatea se află în teren, se poate ca, ratând lovirea ei, să distrugi una din îmbunătățirile aduse terenului (drum, mină, irigații). Iar asta indiferent dacă ești în teritoriul propriu sau în cel inamic.

Pe de altă parte, aviația nu mai poate fi controlată ca și până acum, prin deplasarea pe teren ca orice altă unitate. Nu, unei unități de aviație i se indică numai misiunea pe care o are de îndeplinit. Dacă aceasta este „supremație aeriană", atunci avionul de vânătoare respectiv va intercepta automat orice atac aerian asupra unităților sau orașelor proprii, dacă acestea se află în raza de acțiune a avionului respectiv. Pentru bombardament, i se indică bombardierului ținta, și atât. O misiune importantă pentru unitățile de aviație este cea de relocare a bazei, care permite deplasarea efectivă a avioanelor, de la un oraș la altul sau pe portavioane.

O caracteristică interesantă apare în atacul executat de trupe călări, sau motorizate. Dacă acestea nu și-au epuizat numărul de deplasări în momentul atacului, ele se pot retrage din luptă chiar dacă sunt învinse, rămânând doar cu o căsuță de sănătate. Retragerea este însă posibilă doar dacă trupa atacată nu are și ea cai sau motoare...

Vreo problemă? (1)

Întrebarea de mai sus are o țintă foarte precisă. Orice jucător de *Civ* vrea cu siguranță să afle dacă mai este posibil ca o trupă de sulițași să facă față uneia de pușcași marini, sau dacă o fregată poate scufunda un cuirasat. Răspunsul este: da se poate, dar mult, mult mai greu! Pentru că acum trebuie să arunci în luptă al naibii de multe trupe din categoria celor uzate moral, pentru a distruge o trupă modernă.

Deși lucrurile stau mai bine sub acest aspect, cazuri ciudate încă mai pot apărea. Par egzamplu, un amic de-al meu a cucerit un oraș inamic, lăsând în el două tancuri, două cuirasate, două unități de artilerie și două bombardiere. Inamicul a venit cu vreo 12-15 arcași și a distrus tancurile! După care a ocupat orașul, pentru că bombardierele nu se pot apăra în fața infanteriei, cuirasatele sunt distruse la cucerirea unui oraș, ele neavând în această situație valoare defensivă, iar artileria nu poate executa hand-to-hand combat! Spuneți și voi, este posibil ca o armată mare de arcași să distrugă un cuirasat, mai ales dacă pe lângă se află artilerie și ceva bombardiere? Mă îndoiesc teribil.

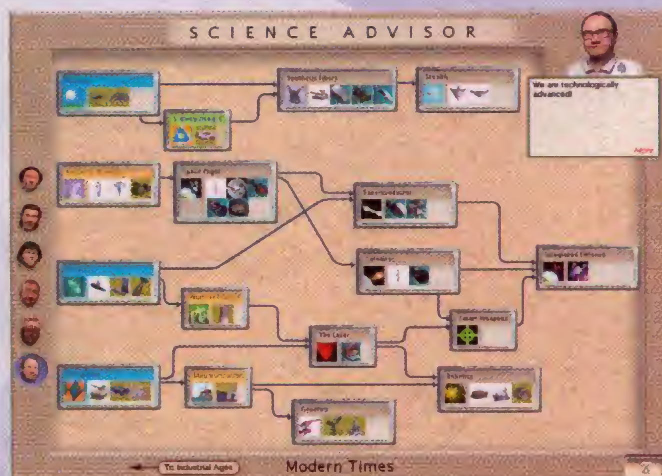
O altă situație ciudată apare la bombardarea navelor. În *Civ III*, bombardarea, fie că este executată de artileria de uscat, de pe nave sau cu bombardiere, are o anumită caracteristică: nu distruge complet unitatea atacată, sănătatea acesteia neputând fi redusă la mai puțin de o căsuță, prin bombardament. Dacă lucrul acesta este de înțeles pe uscat, unde te poți ascunde în vreo gaură de șoricel ca să dai bine la statisticile cu supraviețuitori, în schimb pe mare lucrurile stau cu totul altcumva.

Deci, o navă lovită de bombardamentele aviației are mici șanse de supraviețuire. Ceea ce este mai rău este că, dacă ai un portavion plin cu bombardiere, și inamicul ți-l atacă până



Upgrade

O altă mare durere a jucătorului de Civ era faptul că numai prin intermediul unei anumite minuni puteau fi upgradate unitățile militare deja produse, odată cu dezvoltarea tehnologică. Civilization III vine cu o foarte elegantă rezolvare a acestei chestiuni, prin aceea că trupele pot fi upgradate, dar numai în orașele ce au cazărmi, prin plata unei anumite sume de bani. În cazul în care vreți ca această sumă de bani să se înjumătățească, trebuie să construiți minunea care în Civ-urile vechi upgrada automat unitățile uzate moral.



Advisor-ul științific din această imagine este chiar marele Sid Meier. Ce față are...



Pupat Piața Independenții! Așa ți se arată victoria pe căi diplomatice.


Atena, mândră capitală a Greciei



Civilopedia, acelaşi prieten de nădejde

îl face tot numai franjuri, acesta rămâne viu, iar bombardierele de pe dânsul nu au nici o vânătaie, putând decola oricând de pe puntea plină de găuri a portavionului, pentru a răspunde atacurilor inamice. Nu mi se pare normal...

Cercul se închide

O unitate ce a ajuns la gradul de elită poate, prin hazard, să producă cu ocazia unei victorii o unitate specială, numită „leader". Liderul are numai două utilităţi, mari de tot. Prima este aceea că poate crea o armată. Armata este un grup de trei unităţi al cărui comportament în luptă se apropie de cel real. Adică, dacă prima unitate care atacă îşi consumă sănătatea până la ultima căsuţă, aceasta se retrage, urmând a doua, şi dacă este nevoie, a treia unitate din armată. „Sănătatea" unei armate este cumulativă, adică este dată de suma sănătăţilor unităţilor alcătuitoare. Structura unei armate gata constituite nu poate fi schimbată, din păcate, iar armata nu poate fi „disband-ată" pentru a obţine la loc liderul care a fondat-o.

Am făcut această menţiune deoarece liderul este foarte important, pentru că oferă singura modalitate de a grăbi construirea unei minuni. Da, aţi auzit bine, minunile nu mai pot fi cumpărate. O minune poate fi terminată înainte de vreme numai dacă este „consumat" un lider pentru a-i grăbi construcţia.

Dar, pentru a avea lideri, trebuie să lupţi la greu, căci liderii apar foarte rar. Singura modalitate de a mări probabilitatea apariţiei unui lider este să construieşti minunea mică numită Heroic Epic. Apoi, liderul poate grăbi construcţia unei minuni. Minunea va mări cantitatea de cultură produsă în fiecare tură. Dar, dacă este război, această cultură va fi înjumătăţită. Dacă nu este război, nu apar lideri. Totul se leagă, cercuri se închid, balanţa puterii este foarte delicată, şi instabilă...

I spy

Poate că mulţi dintre jucătorii împătimiţi de *Civ* vor avea o mică dezamăgire când vor afla cum stă treaba cu spionajul în *Civilization III*. Nu mai există unităţi precum spionul sau diplomatul. Spionajul poate fi realizat numai după ce este produsă o anumită minune - Intelligence Agency - şi constă în infiltrarea abstractă a unui spion în oraşele inamicului. Toate operaţiunile de spionaj se realizează exclusiv prin cheltuirea anumitor sume de la buget, şi prin jocul hazardului, care va spune dacă banii au fost cheltuiţi cu folos sau spionul a fost prins. Practic, spionajul devine o marfă, şi este într-un fel supus legilor pieţei. De aceea, există deseori posibilitatea ca suma cu care furi o tehnologie să fie cu mult mai mare decât resursele necesare pentru a o descoperi singur. Vă asigur că deseori veţi spune că spionajul costă prea mult, faţă de realitatea lumii noastre, şi veţi avea dreptate. Ca să fure planurile unui Concorde, ruşilor le-au trebuit de sute de ori mai puţini bani decât dacă l-ar fi proiectat singuri...

Pe de altă parte, costurile foarte ridicate ale spionajului ajută la îndreptarea unei situaţii neplăcute din Civ-ul anterior. Cu un flood de spioni puteai fura tot ce era ştiinţă la inamic, sau puteai distruge oraşe întregi. No longer possible.

Vreo problemă? (2)

Da, mai este o problemă care ne-a lovit în moalele capului pe toţi înnebuniţii după Civ. În *Civilization III* nu există mijloace pentru a reduce complet corupţia, dar mai ales waste-ul, adică numărul de shield-uri de producţie ce se pierd într-un oraş datorită ineficienţei. Corupţia, dar şi waste-ul cresc, precum în Civ-urile vechi, proporţional cu distanţa faţă de capitală. Problema este că această „creştere negativă" este foarte, foarte mare. Iar dacă la reducerea corupţiei contribuie şi alte clădiri pe lângă tribunale, aducând-o la valori suportabile, waste-ul nu poate fi redus cu o clădire.

De aceea, chiar şi în democraţie, oraşe îndepărtate de capitală pot ajunge să producă un singur shield, din multe posibile, chiar dacă oraşul este de nivel ridicat. O soluţie este să construieşti o minune mică ce se numeşte Forbidden Palace, şi care face din oraşul în care este construită o a doua capitală, reducând mult din corupţia şi waste-ul oraşelor apropiate.

Problema este că un oraş în care este nevoie să faci Forbidden City trebuie să fie destul de departe de capitală pentru a ajuta oraşele şi mai îndepărtate de aceasta. Deci, este un oraş afectat destul de puternic de waste. Deci, este foarte greu să faci

Victoria

Aici lucrurile s-au schimbat mult în bine, în special prin adaptarea condiţiilor de victorie la noile concepte din joc. Avem mai multe tipuri de victorie decât până acum, ceea ce diversifică strategiile ce pot fi urmate pe parcursul jocului:

Spaceship to Alpha Centauri - Clasica victorie prin trimiterea unei nave proprii în sistemul AC. Diferenţa faţă de Civ-urile anterioare este că victoria este obţinută la lansarea navei, nu la sosirea ei în Alpha Centauri.

Dominating the World - Istoria a arătat că nu trebuie să stăpâneşti efectiv fiecare bucăţică de teren pentru a conduce lumea. În situaţia în care majoritatea teritoriului şi populaţiei se află în interiorul graniţelor tale, este posibilă o astfel de victorie.

Conquering Your Rivals - Cred că este limpede, este vorba despre cucerirea tuturor civilizaţiilor de pe hartă.

Diplomatic Triumph - Odată construită minunea mare United Nations, se ţin periodic alegeri pentru postul de Secretar General. În situaţia în care câştigi aceste alegeri (lucru ce depinde covârşitor de talentul de a-ţi atrage partenerii pe căi diplomatice), jocul este câştigat. În opinia mea, aceasta va fi victoria cea mai frecventă în primele jocuri pe care le veţi desfăşura.

Cultural Victory - În situaţia în care cantitatea de puncte de cultură este covârşitor mai mare decât cea a rivalilor, este posibilă victoria pe căi culturale. O civilizaţie care a acumulat peste 100.000 de puncte de cultură (iar acestea sunt cel puţin dublu faţă de punctele oricăruia dintre rivali), sau care deţine un oraş cu mai mult de 20.000 de puncte de cultură, va câştiga jocul.

Histografic Victory - în cazul în care până în anul 2050 nici una din părţi nu a obţinut victoria pe căile arătate mai sus, se trage frumos linia şi se adună punctele obţinute de fiecare civilizaţie în parte. Este declarat victorios cel care obţine punctajul cel mai mare, bineînţeles.

o minune în el. Pentru asta trebuie să-ți consumi un lider, dacă îl ai. De obicei, primul lider se duce pe Forbidden City. Și atunci nu poți să-ți faci o armată care să câștige o primă bătălie. Dacă nu ai o armată proprie care să fi câștigat o bătălie, nu poți face minunea mică Heroic Epic. Dacă nu ai o armată care să fi câștigat cel puțin o bătălie nu poți face minunea mică Military Academy, care îți permite să creezi armate fără a fi necesari lideri în acest scop. Dacă...

Totul se leagă strâns, deciziile sunt dificile, gândirea este pusă la grea încercare. Cert este că fenomenul de creștere a corupției și waste-ului în democrație, proporțional cu distanța față de capitală, este absurd. În Statele Unite, cel mai dezvoltat dintre state se află pe Coasta de Vest. Iar capitala, probabil că știți, nu?, este pe Coasta de Est...

AI

Până cînd *Civilization III* va avea o versiune multiplayer să vă fie frică de AI! Este cel mai țapăn AI din tot ce am văzut până acum! Iar asta nu neapărat datorită faptului că este gonflat economic artificial, cu cât nivelul pe care joci este mai ridicat. Nu, AI-ul se comportă inteligent!

AI-ul atacă în valuri, cu flood de trupe ce se concentrează asupra unui anumit punct. Unele trupe sunt dispuse în spatele altora, protejându-se reciproc. AI-ul nu va rata nici o ocazie de a ataca trupele tale slăbite în urma unei lupte. AI-ul va practica constant jaful, iar lucrul cel mai important este că va pune accentul pe capturarea worker-ilor tăi și pe distrugerea drumurilor care îți leagă orașele de resursele strategice și de lux. AI-ul este atât de capabil încât uneori devine exasperant de inteligent, lovindu-te acolo unde-ți este ție mai dureros. Un element important este acela că AI-ul știe să se deplaseze optim pentru a ajunge într-un anumit punct, iar uneori se plasează pe dealuri sau munți pentru a folosi bonusul de defense oferit de acestea.

O singură problemă este aici. Am senzația că AI-ul știe mai multe decât concurentul uman. Am experimentat cu o armată pe care am pendulat-o între două orașe slab apărate. AI-ul ataca imediat orașul rămas fără armata mea, de parcă ar fi știut ce trupe am în el. Lucru care este imposibil de aflat înainte de spionaj, cum era în exemplul dat. Deci, s-ar putea ca AI-ul să trișeze puțin. O provocare în plus.

Care se adaugă faptului mai mult decît stimabil că AI-ul nu mai construiește aiurea, fără nici o noimă, în orașele sale. Spionajul mi-a arătat că AI-ul are o foarte riguroasă strategie de construcție, extraordinar de bine adaptată evoluției jocului. Nici nu bănuiți de câte ori vă veți offica îngrozitor pentru că AI-ul a făcut o minune înaintea voastră la o diferență de câteva ture față de voi!



Țesătura relațiilor diplomatice

:-)

Ei bine, nu pot găsi o mai bună cale de a trage concluziunile finale asupra *Civ III* decât prin compararea acestuia cu Call To Power II. CTP II este un joc destul de interesant, chiar un joc reușit, prin conceptele evoluate cu ajutorul cărora „descrie", modelează Umanitatea. Într-un fel, prin finețea și ironia cu care a introdus televiziunea, Hollywood-ul, cinematografele, teleevangheliștii, avocații, francizele, teroriștii ecologiști și atâtea altele, Call To Power este un pamflet, un superb pamflet despre lumea în care trăim și mijloacele prin care toți și totul poate fi manipulat. Din păcate, însă, structura jocului este una care îndepărtează mult pe jucător de realitatea imediată a gameplay-ului, trimițându-l oarecum în abstractul unor cifre și automatismul apăsării pe End Turn.

Spre deosebire de CTP, *Civilization III* reușește să apropie și mai mult jucătorul de lumea sa, implicându-l și mai adânc în fiecare cotitură a istoriei, prin multitudinea de decizii ce trebuie luate la modul cel mai concret, la nivele locale. Mai mult decât atât, rolul hazardului în distribuirea resurselor dă un plus extraordinar dinamicii jocului, făcându-l teribil de captivant. De aceea, dacă despre CTP am spus că este un pamflet, despre *Civilization III* voi spune că este un joc de șah combinat cu un joc de table, decupat din înălțimile teoriilor strategice abstracte și adus în fața ochilor noștri, sub puterea mouse-ului nostru, dar mai ales a rațiunii noastre.

Comparativ cu versiunile anterioare de Civ, cea de-a III-a dă semne clare că producătorii săi au studiat cu maximă atenție forumurile de strategie apărute demult, odată cu *Civilization*-ul. Jocul, deși aparent nu foarte mult schimbat în ceea ce privește unitățile militare și minunile mari sau proporțiile în care terenurile oferă resursele, este refăcut din cap până-n picioare. O multitudine de elemente de mare delicatețe și inteligență se întrețes în noul *Civ*, făcând ca totul să fie coerent, totul să fie logic, iar evoluția unei națiuni să fie un proces natural, în care cultura, economia, știința, socialul, religia, armata să se lege indisolubil de situația resurselor și a diplomației. Iar cel mai mult din asta câștigă gameplay-ul, sub acest aspect *Civilization III* fiind probabil unul din cele mai reușite jocuri făcute vreodată. Sincer, *Civilization III* mi-a întrecut cu mult toate așteptările. Trag aer în piept, mă controlez emoțional, mă obiectivez și fac următoarea afirmație: *Civilization III* este cel mai bun joc de strategie conceput vreodată pentru calculator.

Închei acest articol cu umilința celui prea puțin abil pentru a putea aduna în aceste pagini materialul mult mai vast care poate fi scris despre *Civilization III* (ex.: ce unități noi există? ce caracteristici are fiecare civilizație și cum afectează acestea jocul?, ce este cu vârstele de aur? etc.). Și țin tot aici să mulțumesc tuturor acelor prieteni ai mei împătimiți ca și mine de Civ, ale căror observații și eforturi de „săpare" în joc au făcut posibilă scrierea acestui articol la numai două săptămâni după apariția *Civilization III*.

Marius Ghinea

Multiplayer?

Civilization III nu are multiplayer!!!!! Gata, am zis-o! Înainte să săriți cu gura pe mine, că asta și aia, vă amintesc că nici primul Civ nu avea, iar al doilea Civ a apărut întîi fără multiplayer, la ceva vreme după aceea fiind publicată versiunea Gold care adăuga și acest feature. Mă aștept ca și cu *Civilization III* să se întâmple la fel. Cred că nu va trece mult și vom avea o versiune multiplayer de *Civ III*. Vă atrag atenția, însă, că AI-ul este un oponent grozav, cu mult mai bun decît în Civ-urile trecute!

Datorită faptului că *Civ III* nu are multiplayer, și ar fi fost nedrept să fie depunctat pentru acest lucru (vedeți la „AI"), am notat în schimb cu 10 partea de storyline, cu justificarea că noul Civ are, în felul său, proporții epice...

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Civilization III
Gen	TBS
Producător	Firaxis
Distribuitor	Infogrames
Ofertanți	Monosit Conimpex tel. 01-3302375 Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	32 Mb
Accelerare 3D	Nu
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	20/20
Sunet	15/15
Gameplay	28/30
Feeling	05/05
Storyline	19/20
Impresie	10/10
ON-LINE	www.civ3.com





Inovații pe frontul strategiilor

Strategiile în timp real din ultima vreme au suferit de o acută lipsă de originalitate. Nu este vorba aici despre designul unităților, capacitățile acestora sau conflictele cărora încerca să le dea viață în cadrul jocului, căci, din acest punct de vedere, a existat o diversitate remarcabilă. Afirmația de mai sus se referă la conceptul care stă în spatele strategiilor: strângerea de resurse, construirea unei baze solide și dezvoltarea unei armate puternice care nu avea nimic altceva de făcut decât să pornească în căutarea și uciderea adversarului. Elementul cel mai ciudat este modul în care un castel, o baracă sau un atelier devin adevărate maternități care aduc pe lume mii și mii de țărani, ostași sau trupe motorizate, prin cheltuirea unor resurse. Pentru a „face" un om nu mai trebuie să parcurgi pașii necesari de când lumea: acut sentiment de singurătate; splendidă ființă care-ți înfrumusețează visurile; ore, zile sau chiar ani pentru a-i atrage atenția; discuții interminabile despre viață și plimbări romantice prin parcurile bântuite de cei ce vor să-ți fure visul; hotărâri decisive pe care le iei cu jumătate de inimă și, în final, după alți ani, tergiversări, gânduri și îndoieli, poate vei reuși să aduci pe lume un om. Și numai după aceea începe greul. Ei, gândiți-vă că în strategiile de până acum cheltuiai 20 unități de ceva, 10 de altceva și ieșea dintr-o clădire un ditamai personaj, un om în toată puterea cuvântului, gata să moară pentru o idee pe câmpul de luptă.

Reforma

Iată că a sosit timpul ca aceste „neajunsuri" să fie înlăturate. *Original War*, jocul produs de **Altar Interactive**, încearcă să facă acest lucru. Jocul este un hibrid și a ieșit astfel pentru că aici se pune mult mai mult accentul pe personaje. Dacă în strategiile comune un soldat nu diferă cu nimic față de un alt soldat, jucătorul devenind indiferent în ceea ce privește viața unuia sau a altuia, în *Original War* lucrurile sunt un pic diferite.

Fiecare personaj are un nume și calități diferite. Au fost introduse elemente de role-playing care te determină să te apropii mult mai mult față de anumite personaje. Există patru meserii diferite în joc, fiecare putând face însă și treaba celuilalt, dar fără același succes: soldatul, inginerul, mecanicul și omul de știință. Aceștia își pot schimba meseria, având nevoie numai de un stagiu de pregătire în clădirea destinată meseriei respective. Fiecare personaj are un anumit nivel de pregătire pentru fiecare meserie. La sfârșitul unei misiuni încheiate cu succes vom avea posibilitatea de a distribui puncte de experiență acelor membri ai trupei noastre care au mai rămas în viață. Pentru fiecare avem de ales care dintre calificări să obțină mai multe puncte. De asemenea, în timpul conflictelor experiența acestora crește de la sine, personajele devenind tot mai bune în calificarea lor. Problema este însă următoarea: dacă personajul a murit, atunci și experiența pe care a acumulat-o se va duce pe apa Sâmbetei. În misiunea următoare vom avea o altă față pentru inginer, de


Trăiască URSS-ul!...


... și totuși, America e America.


O bază în dezvoltare


Vreau curent! Vreau curent!

exemplu, dar cu o calificare mai slabă decât a celui care ne-a părăsit. Vreau să vă spun că în acest mod reușești să te atașezi fără să vrei de anumite figuri. Am ajuns chiar, deși am terminat misiunea cu succes, să încarc din nou și să o iau de la capăt pentru că îmi murise un locotenent la care țineam foarte mult (era o femeie destul de drăguță și excelentă în luptă).

Prin acest mod însă a trebuit să se renunțe la trupele formate din sute și chiar mii de luptători (Vă dați seama ce memorie ți-ar trebui să joci așa ceva!). În misiuni ești trimis cu o mână de oameni (nu vei avea niciodată de controlat atât de mulți încât să nu te poți descurca), rar mai venind întăriri de patru, cinci oameni sau vei mai găsi pierduți pe hartă câțiva. Resursele umane fiind puține va trebui să apreciezi cel mai mult viața acestora pentru că, dacă-ți mor doi sau trei, nu prea va mai avea cine să-ți facă treaba.

Acum 2.000.000 de ani

Pentru a face cât de cât credibilă o astfel de situație trebuia să existe și o poveste pe măsură. Să spunem că americanii descoperă o chestiune ciudată, Eon-ul, care transportă toate obiectele ce sunt așezate înăuntru în același loc, dar cu 2.000.000 de ani în urmă. Prin 2.000 Statele Unite descoperă că pentru a realiza fuziunea la rece au nevoie de un catalizator ce se numește Siberite și se găsește numai în Siberia. Acum, ce și-au zis ei: dacă tot avem Eon-ul, ce-ar fi să trimitem niște oameni în trecut să se ocupe de treburile de pe acolo și, când omenirea va ajunge iarăși în anul 2002 Siberia să ne aparțină și să deținem toate zăcămintele de Siberite. Pentru această misiune periculoasă și „pe viață" (cei care plecau nu se mai puteau întoarce) au ales pe cei cu dragoste mare față de țară și fără neamuri prea multe de care să-i despartă. Toate ca toate, dar știți și voi cum e: „Gândirea de-acasă nu se potrivește cu cea din piață". Rușii au prins și ei șmecheria și au trimis și ei trupe (probabil cu Eon 2). Și iată cum se poartă acum război între cele două mari puteri, numai că undeva cu 2 milioane de ani în urmă. Jucătorul va putea alege cărei părți să i se alăture: să devină un comandant american sau membru al Partidului Comunist din URSS (din acest punct de vedere producătorii trăiesc cu vreo douăzeci de ani în urmă).

Și cum arabii nu puteau fi lăsați deoparte îi vom găsi și pe ei plimbându-se prin Pliocen (era geologică care bântuia Pământul acum 2 milioane de ani). Scopul lor va fi însă mult mai simplu: distrugerea. Supărați probabil pe dezvoltarea pe care au atins-o celelalte părți, arabii vor doar să distrugă toate depozitele de Siberite.

Controlul

Indiferent de facțiunea aleasă, jucătorul va decide nivelul de dificultate prin categoria în care va dori să se încarneze: aventurier, comandant și maestru strategic. Vor exista câteva misiuni ușoare la început pentru a ne obișnui cu modalitatea de joc. Personajele sunt ușor de controlat, interfața fiind destul de prietenoasă. Nu vom avea probleme în a ne obișnui cu controlul oamenilor. Resursele vor putea fi colectate prin exploatarea minereurilor care există aici sau prin culegerea cutiilor trimise prin Eon. Băștinașii acelor vremuri, Oamenii Maimuță, au un nivel scăzut de inteligență și te pot ataca. Prin cercetări în laboratoare putem dobândi cunoștințele necesare comunicării cu aceștia. Astfel, îi putem atrage de partea noastră, ei devenind mâna de lucru de care avem nevoie pentru îndeplinirea unor acțiuni de bază: transportul materialelor și construcții. De altfel, prin cercetări putem dobândi tot felul de cunoștințe ce se vor dovedi foarte utile în construirea unor mașinării mai performante. Grafica 2D este detaliată, dar nu are nimic ieșit din comun. Deși nu poți schimba unghiul camerei (vederea de sus) și nu există nici o funcție de zoom, sarcina la care a fost supus sistemul meu mi s-a părut peste măsură. Calculatorul mi s-a blocat de câteva ori sau a ieșit din joc, deși nu mi se pare că ar avea prea multe de făcut din acest punct de vedere. Discuțiile pe care le poartă personajele între ele au savoarea lor, accentul rusesc și mentalitatea lor ieșind foarte bine din exprimarea pe care o au. Glumele pe care le fac din când în când dau savoare textului. Zgomotele pe care le scot mașinile și tancurile sunt însă prost redate, mai ales când controlăm mai multe în același timp.

Așadar, un joc original care vă va atrage fără îndoială. Nu prea veți avea timp să vă plictisiți, mai ales că misiunile sunt diverse, fără a intra în tiparul stabilit de strategii până acum. Mai există și multiplayer-ul, LAN sau Internet, care poate oferi ceva în plus.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Original War
Gen	RTS
Producător	Altar Interactive
Distribuitor	Virgin Interactive
Ofertant	Best Distribution
	tel. 01-3455505
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 Mb
Accelerare 3D	Nu
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	16/20
Sunet	11/20
Gameplay	25/30
Feeling	04/05
Storyline	09/10
Multiplayer	18/20
Impresie	08/10
ON-LINE	www.original-war.com





ALIENS VERSUS PREDATOR 2

Cu cât te îngrozește mai tare, cu atât un film horror este mai de succes. Cu cât vezi mai puțin și bănuiești mai mult, cu atât imaginația îți provoacă mai multe coșmaruri. Poate de aceea multe scene din seria Aliens au fost eliminate înainte de lansarea filmelor, pentru că arătau prea mult din hidoșenia unuia dintre cei mai faimoși și scârboși monștri cinematografici - the Xenomorph, sub toate formele lui - face hugger, chest burster, drone, praetorian sau queen. Și, dacă teroarea a fost atât de puternic indusă în seria Aliens, oare la ce altceva s-ar fi putut gândi Fox Interactive decât la adăugarea terorii din Predator, pentru că, evident, nimic nu e mai simpatic decât un vânător de oameni invizibil, de care nu te poți feri decât ascunzându-te... definitiv... la doi metri sub pământ.

Let's ROCK!!!

După ce dă strigătul de luptă (învățat de la Vasquez, din Aliens), jucătorul nostru se aruncă într-un acest univers „horribil", fericit că are la dispoziție timp să pună de-un coșmar, două. Pentru început, *AvP2* e foarte prietenos și ne zice că avem voie să alegem între campaniile cu Marine, Predator și Alien. Acum, dacă vă dă nerăbdarea afară din casă, puteți să începeți cu ce vă dorește inimioara, dar, ca unul care a terminat *AvP2*-ul, vă recomand să le luați pe îndelete și pe rând, din motive de storyline, care sună cam așa:

„A fost odată ca niciodată, când predatoru' era prieten cu oamenii și alienii se gudurau pe lângă bunicuțe, a fost o planetă, pe care oamenii aveau treabă; atât de multă încât nu și-au dat seama că ar fi cazul să se mai și oprească și să se odihnească puțin. Oamenii ăștia găsiseră, de fapt, urmele unei tehnologii mult mai avansate decât a lor, care aparținuse unei rase pe care homo sapiens a numit-o Pilot. Piloții 'ceștia țineau în captivitate (din varii motive, de altfel necunoscute) o rasă de... bâzdâci (mulțumesc, Pepper), numiți... nu se știe cum se numeau, dar li s-a dat un nume - Xenomorphs. Respectivii (cunoscuți în limbaj popular sub numele de alienși) se comportă asemeni albinuțelor, furnicuțelor sau termituțelor, adică au o regină pe care o apără chiar cu prețul acidului care le curge prin vene și, în plus, modul lor de creștere de la stadiul de larvă la dronă și chiar regină seamănă foarte mult cu ceea ce se întâmplă prin stupi și mușuroaie. Bun... revenind la poveste - oamenii au găsit, pe lângă tehnologia respectivă, și un cuib de aliens, care infesta bine mersi tot ce era mai frumos din situl arheologic. Desigur, oamenii nu puteau să suporte așa ceva și, după ce au început să cam piardă contactul cu echipele de arheologi trimise la fața locului, s-au supărat și au chemat forțele de ordine."

Campania Marine

Marinarul acesta infanterist este de fapt Andrew Harrison, zis Frosty, un băiat trimis ca din întâmplare de către superiorul său, McCain, să deschidă uși, să (dez)activeze sisteme de securitate sau, pur și simplu, să supraviețuiască. Ca informație suplimentară, vă spun că această campanie, cu Frosty, este de fapt cea mai dură și mai „personală" din întreg jocul (de ce? este prea evident: să-mi spună cineva sănătos dacă s-a identificat vreodată cu un monstru de trei metri înălțime cu foarfece în loc de maxilare sau cu un extraterestru cu trei rânduri de dinți, două guri (una în alta) și bale în exces). Așadar, Frosty se vede la început izolat și rămas fără coechipieri. Încetul cu încetul, trebuie să-și croiască drum prin tunele și

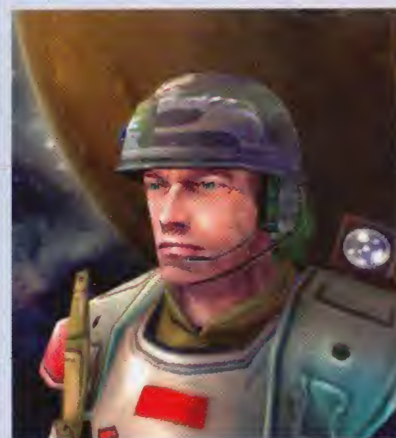
coridoare scufundate în beznă. Primele două niveluri au prea puţină luptă, însă nici nu e nevoie, pentru că jucătorul, încă neobişnuit cu jocul, e oricum stresat tot timpul, graţie graficii „beznatice" şi a sunetelor sinistre în abundenţă. E evident că vântul şuieră a moarte pe coridoare, apa picură nemiloasă, lanţurile grele se lovesc de pereţi şi monştrii colcăie peste tot. Şi asta nu e tot: cine a văzut seria Aliens ştie cu siguranţă ce este un motion detector, ce face el şi, mai ales, cât de stresant poate fi bipăitul care semnalizează mişcarea. Monolith a reuşit să surprindă excelent tensiunea pe care o creează lipsa luminii cumulată cu creşterea în intensitate a sunetului (bip - bip + zgomot de gândaci de jur împrejur) şi îngrămădirea punctelor pe ecranul detectorului de mişcare.

Marele avantaj al lui *Aliens versus Predator 2* este apropierea foarte mare de o experienţă cinematografică. Întreg jocul este punctat de scene realizate cu engine-ul jocului, în care povestea se dezvăluie unui jucător transpirat şi bucuros nevoie mare că a mai scăpat de o misiune. Şi tot de film ţine şi următoarea scenă, care pur şi simplu nu mi se poate şterge din memorie. A fost mai mult decât oribil! La un moment dat, după multe căutări şi plimbări printre oameni prinşi pe pereţi şi transformaţi în cocoons (unii chiar îţi răspund la salutul cu Bună ziua! fie cu un sunet gutural urmat de o moarte rapidă, fie printr-un urlet şi un chest burster care îi sare nefericitului din stomac şi se repede la jucător), aşadar, după multe căutări, am descoperit-o pe o anumită femeie cu grad militar superior, capturată de aliens şi transformată şi ea, în virtutea celei mai solide tradiţii, în mămucă de monstru. Ei bine, după ce respectiva şi-a dat sufletul şi chest burster-ul, a început scena de care vă vorbeam: colegii din APC (Armoured Personnel Carrier, cum se numeşte una din cele mai tari vehicule pe care le-am văzut vreodată în filme şi acum în jocuri) urlau în permanenţă că „Frosty, get out of there!" şi „They're all over the place! Run, Frosty, ruuun!" şi eu alergam pe coridoare, în timp ce, în spate (exact ca într-un coşmar, după cum vă spuneam) hoarde de drone (modelul de xenomorf cel mai des întâlnit şi în joc, şi în filmele seriei) veneau cu viteză pe podele, pereţi şi tavan. A urmat o cursă în care eu trăgeam cu tot arsenalul din dotare şi alien-ii curgeau în valuri în urma mea. Desigur, totul se petrecea cu o viteză enormă. Aici vine asemănarea cu filmul: poate ţineţi minte cum personajele alergau pe coridoare şi încercau să prindă monştrii închizând uşi. Şi eu am făcut acelaşi lucru şi ţin minte şi acum scrâşnetul de gheare pe metal şi izbiturile neputincioase ale monştrilor în uşile prea tari, în timp ce Frosty gâfâia de partea cealaltă şi se pregătea de o nouă rundă de alergături, care trebuie să se finalizeze cu întoarcerea la APC.

Restul campaniei este ceva mai calm (<tremurând> Am zis eu asta?) şi îl poartă pe Frosty al nostru prin baze ale oamenilor, unde ajunge chiar prizonier şi trebuie să lupte nu doar împotriva xenomorfilor, predatorilor sau predalien-ilor (un concept cam aberant - un hibrid între alien şi predator, creat genetic de oameni), ci şi împotriva oamenilor, care nu sunt deloc mai blânzi decât celelalte specii. În cele din urmă, Frosty ajunge, cu greu, în centrul Hive-ului şi, deci, al structurii ridicate de rasa ancestrală, de unde, tot cu greu, reuşeşte să scape.


Efecte de lumină, modele excelente, un APC nervos şi o misiune a naibii de grea

Marine



Specia: Human
Nume: Andrew Harrison
Ocupaţia: marine
Activitate obsesivă: încercarea de salvare a altor membri ai propriei specii, deja decedaţi sau infestaţi.
Caracteristici: Este expert în utilizarea tuturor armelor din dotarea armatei umane. Incapabil să perceapă mişcarea în întuneric decât cu ajutorul unor dispozitive externe primitive (flashlight şi infrared vision); de asemenea, incapabil să detecteze exact prezenţa altor creaturi cu ajutorul sunetului (excepţie - dispozitiv extern inexact şi limitat: motion detector); această creatură se descurcă foarte bine totuşi în situaţii de criză, pe care i le creează în principiu propria frică, detectorul de mişcare din dotare, întunericul şi, în cele din urmă, rasele inamice. Foarte fragil, nu posedă decât tehnologie inferioară, dar instinctul de supravieţuire îl ţine în viaţă chiar şi în cele mai dure condiţii. Periculos când se simte înconjurat. A se aborda în linişte, de la distanţă sau prin superioritate numerică minim 10/1.

Arme de om

În campania Marine, jucătorul are la dispoziţie mai toate armele şi dispozitivele întâlnite în Aliens, cu efectele şi sunetele aferente. Knife, pistol, shotgun, pulse rifle, M56 Smartgun, minigun (o mitralieră care are nevoie de câteva secunde doar să se pună în mişcare), flamethrower, rocket launcher, grenade launcher (cu patru tipuri de grenade) şi sniper rifle alcătuiesc o panoplie impresionantă, dar care are un singur defect: mănâncă prea multă muniţie. Însă armele singure nu sunt bune de nimic în Aliens versus Predator 2 pentru că, fără lanternă şi detector de mişcare, poţi să ai la tine întreg arsenalul Statelor Unite şi să mori candid fără să fi tras un singur foc. Motivul este


Frosty la Surprize! Surprize! (Mamă!!! Fiule!!!)


Un vânător analiza oferta...

simplu: întunericul este uneori total (și producătorii, simpatici, nu permit schimbarea luminozității din joc decât cu cheat), că doar așa era și-n film, nu? De aceea lanterna (și, când vă dă bateria pe dinafară de încărcată ce e, vederea în infraroșu care, atenție, epuizează bateria în câteva secunde) vă va fi cel mai bun prieten. Din fericire, bateria este reîncărcabilă (când nu e folosită, energia crește la loc).

În fine, nu pot încheia discuția despre arsenalul din dotarea lui Frosty fără să amintesc Exosuit-ul (un mecanism hidraulic în care se montează un om și care e înarmat cu lansator de rachete, laser și aruncător de flăcări). Este ceva asemănător cu robotul din scena în care Ripley o apără pe Newt, se luptă cu regina ajunsă la bordul navei și strigă faimosul „Get away from her, you BITCH!!!" - robot care se găsește și în AvP2, dar nu poate fi folosit.

Predator



Specia: Predator
Nume: ... (urlet audibil pe o rază de zece kilometri)
Ocupația: vânător universal
Hobby: colectarea de trofee
Caracteristici: Expert în arme de vânătoare. Capacități suprasenzoriale; detectarea formelor de viață în funcție de tipul de energie pe care o emană, cu ajutorul unei măști fabricate într-o tehnologie superioară. Poartă cu sine o sursă inepuizabilă de energie, folosită și pentru regenerarea țesuturilor afectate. Capabil să execute salturi verticale impresionante. Poate fi afectat temporar cu grenade EMP. Practic imposibil de distrus, singura tactică cu o posibilitate sporită de succes (15%) este atacul în grupuri și cu tot arsenalul din dotare. Extrem de periculos, în special din cauza pasiunii pe care o manifestă pentru trofee (în special cranii și coloane vertebrale). Emite strigăte de victorie și urlete de durere impresionante.

Campania Predator

După ce se termină toată tărășenia cu Frosty (campanie de șapte misiuni care ia sfârșit prin... dar aici intrați voi pe scenă), începe cea cu Predator. Până să ajung la poveste, trebuie să vă spun că în campania Marine apar două personaje cheie: generalul Rykov și dr. Eisenberg. Ambii au o problemă psihică legată de predatori (primul) și de xenomorfi (al doilea). În urmă cu 15 ani, generalul Rykov a făcut parte dintr-un comando trimis pe o planetă junglă și doar el a scăpat cu viață, cu toate că și-a fracturat coloana. De atunci, după ce și-a construit o coloană vertebrală artificială (motiv pentru care trăiește acum cu dureri cumplite, contracarate doar cu calmante de pe piața neagră), Rykov și-a făcut o obsesie din capturarea, torturarea și uciderea predatorului care l-a nenorocit. Dr. Eisenberg, în schimb, vrea să controleze Hive-ul, răpind regina. Dar despre asta mai multe detalii când vine vorba despre campania Alien.

Așadar, campania Predator, care este de departe cea mai simplă din întreg jocul, începe pe o planetă junglă (excelent realizată, mai ales unele locații, cu vegetație luxuriantă și cascade vaporoase), unde Rykov vânează un clan de predatori (a se observa contradicția în termeni: a vâna un predator...). Jucătorul intră sub pielea verde cu pete negre a unui astfel de monstru.

De ce spun că această campanie este și cea mai simplă? Pentru că, teoretic, predatorul nu poate fi ucis. Acest vânător universal, capabil să înfrunte orice arătare de pe fața universului, în clipa în care este rănit, apasă câteva butoane pe control panel-ul de pe mâna stângă, scoate două seringi (cuțite, foarfece, ce-or fi ele), dă un urlet înfiorător și - TA-DA! Viața s-a refăcut, cu un anumit cost de energie. Dar și energia poate fi regenerată cu ajutorul unui Energy Sift, așa că, teoretic, predatorul nu poate fi ucis. „Teoretic" pentru că toată operațiunea implică mai multe pericole: e gălăgioasă (ur-


Aceasta e ultimul lucru pe care l-am văzut (imagine preluată de pe retina subiectului)

lete, zumzăituri etc.), ia timp şi, în plus, dezactivează faimosul scut de invizibilitate (în afara subiectului: forma invizibilă care se mişcă prin pădure la începutul filmului Predator este, de fapt, Jean-Claude Van Damme, care urma să facă toate cascadoriile predatorului din film, dar a renunţat după doar două zile, pentru că nu a primit nici un ban).

Lifestyle de vânător

Principalele avantaje ale predatorului sunt, prin urmare, invizibilitatea, dar şi cele patru moduri de vedere. Fiecare din cele trei moduri „speciale" (al patrulea fiind cel normal) permite detectarea cu uşurinţă a fiecăreia dintre cele trei specii: unul pentru oameni, unul pentru xenomorfi şi unul pentru predatori. Problema apare în clipa când, în timpul unei misiuni, eşti capturat de Rykov şi ţi se ia masca, scutul de invizibilitate şi toate armele, rămânând doar cu wrist blades (lamele retractabile montate în carnea braţului drept şi care nu pot fi demontate, aşa cum nu poate fi demontat nici dispozitivul din braţul stâng, pentru că predatorul moare pe loc dacă se încearcă aşa ceva).

Desigur, abilităţile de vânător ale predatorului nu se opresc aici: simpaticul nostru monstru poate sări cam şase metri în înălţime (avantaj exploatat la maxim de producători, care au gândit întreaga structură a nivelurilor de predator în consecinţă, acestea fiind pline de hăuri, garduri, platforme accesibile doar prin salturi foarte mari etc.). Şi, ca să pună capac la toate, arsenalul predatorului nu lasă absolut nici un drept de replică, mai ales că şi muniţia anumitor arme deloc inocente este infinită (este vorba de armele cu energie şi energia se poate regenera, după cum spuneam mai devreme). Desigur, arma preferată rămâne shoulder cannon-ul, care selectează automat ţinta sau, altfel, foloseşte ca reper faimoasele trei puncte laser aşezate în triunghi. Nici arma cu săgeţi nu e de lepădat mai ales că, datorită capacităţii enorme de zoom pe care o oferă masca predatorului, poate fi folosită şi ca sniper rifle. Exact ca în primul Aliens versus Predator, capetele oamenilor pot fi luate ca trofee dacă sunt agăţate cu wrist blades sau ţintuite de un perete cu o săgeată.

O altă armă care face cinste rasei de vânători este discul, care îşi urmăreşte ţinta şi, de obicei, o decapitează, după care poate fi recuperat în schimbul unei cantităţi neglijabile de energie. Celelalte arme nu sunt atât de utile, dar rămân spectaculoase: o suliţă enormă, care poate lovi şi orizontal, şi vertical; un pistol care lansează o plasă în care victima (extraterestră sau umană) se încurcă şi nu poate scăpa decât după câteva secunde; o grenadă care poate fi setată să explodeze fie la impact, fie după un anumit timp. Cu asemenea „jucării" în faţă (sau spate, sau sus...) inamicii au prea puţine şanse să supravieţuiască.

Invizibilitatea funcţionează doar faţă de oameni, dar androizii (A5 Battle Synthetics, pe numele lor adevărat), turelele şi xenomorfii nu detectează ţinta vizual, ci după mişcare (androizii şi turelele) sau după feromonii emişi (xenomorfii). Ce e mai drăguţ e că androizii nu ies în evidenţă în nici un mod vizual, ceea ce îi face foarte periculoşi (în plus, sunt înarmaţi cu mitraliere sau arme cu EMP, care îl incapacitează pe predator timp de câteva secunde bune).

După plimbări nesfârşite prin păduri, baze militare şi cuiburi de xenomorfi, cam-

Alien



Specia: Xenomorph

Nume: ... (sunet gutural; la auzirea lui, victima era deja eviscerată)

Ocupaţia: dronă

Scop unic în viaţă: protejarea cuibului prin sfâşierea şi ingurgitarea de vii a potenţialilor inamici

Caracteristici: Monstru carnivor, exemplu de evoluţie spre forme agresive superioare. În trecuturi imemoriale, specie controlată de rasa denumită de oameni Pilot, a cărei tehnologie depăşeşte orice limită de înţelegere (folosea la un nivel foarte sofisticat energia geo-termală). Îşi recuperează energia vitală prin consumarea victimelor (în special a craniului acestora, bogat în substanţe nutritive şi energizante). Datorită ghearelor evoluate până la un nivel supra-perfecţionat, este capabil să parcurgă orice suprafaţă, indiferent de unghiul pe care aceasta îl face cu orizontala.

Filmul și jocul





Turele automate în Aliens (filmul) și în *Aliens versus Predator 2*





APC (Armored Personnel Carrier) pe platourile de filmare Aliens (în realitate, un utilaj care trage avioanele în hangar, acum înnegrit și „cool"-izat) și în *Aliens versus Predator 2*

pania îl aduce pe Predator față în față cu Rykov, ultimul „îmbrăcat" într-un Exosuit. Tot ce vă mai spun este că unul dintre ei câștigă (Nu spui tine!)

Campania Alien

... și cu asta se termină AvP2. Campania Alien nu-i nici foarte grea, nici foarte ușoară, dar e cu siguranță cam lungă și monotonă. Totuși, are și ea sarea, piperul și sângele omenesc de care e nevoie pentru a o face atractivă. În primul rând, e foarte cool umblatul pe pereți. Xenomorful nostru pornește în lume în stadiul de face hugger și trebuie să-și găsească o victimă izolată pe care să o fecundeze. Urmează un episod de-a dreptul fascinant și anume ieșirea din om a chest burster-ului. Misiunea începe în stomac, care trebuie perforat pentru a obține o panoramă superbă asupra plămânilor și inimii. După devorarea acestei panorame, se dezvăluie ochilor uluiți ai jucătorului gata să alerge la toaletă nimic altceva decât coastele (ultima barieră înainte de libertate). Cu doar două lovituri de lăbuțe, chest burster-ul își motivează numele și ajunge și el să respire, în final, aerul curat al camerei unde nefericita fostă victimă izolată stă acum pe un scaun, uitându-se în interiorul propriei cutii toracice, acum deschise vizitatorilor de luni până vineri, între 10-18.

Pasul următor al evoluției alien-ului din face hugger în dronă este servirea la cald a unei pisici, după care se poate trece la felul doi (mâncăruri mai grele), constând în principal din creier, membre și intestine de om, fiecare cu valoare nutritivă diferită. De fapt, toată campania Alien ține de supraviețuire. Aici am intrat cu adevărat în pielea unei bestii care nu are alte arme decât dinții (mă refer la cele trei, patru rânduri + setul adițional al gurii interioare - sau limbă cu dinți, ce-o fi...), coada (cu care își amețește inamicii) și ghearele (cu care sfâșie și taie chiar și prin metal). Așadar - NO AMMUNITION. Am scăpat de problema gloanțelor, energiei, săgeților etc. Cât privește viața (health), tot ce încasează xenomorful nostru se recuperează prin îngurgitarea agresorului, în principal a capului acestuia, care, se pare, e foarte bogat în nutrienți (totuși, nu încercați acasă!).

Misiunile te poartă și te tot poartă... pe peste tot, prin tuneluri, canale, coridoare, tavane, pereți, podele, pe sub podele și, la final, prin propriul Hive (de unde inteligentul dr. Eisenberg răpește regina, cu scopul de a controla dronele). Pe drum, monstrul își eliberează prietenii ținuți în captivitate în scopuri științifice și distruge sisteme de securitate, turele automate, nave etc. Cu alte cuvinte, campania Alien este și cea mai vandalică (dar, repet, și cam prea monotonă).

Ca orice extraterestru care se respectă, xenomorful are și el două moduri de vedere: unul normal, dar care detectează feromonii emiși de victime, și unul care iluminează mediul înconjurător, dar limitează mult câmpul vizibil.

Aliens versus Predator versus Marine

Poate acesta ar fi fost titlul mai potrivit. Oricum, întâlniri de gradul 3 se petrec tot



timpul pe parcursul jocului și în multiplayer sunt chiar mai frecvente. AvP2 în mulți este însă destul de puțin atractiv mai ales că, pentru a-l rula decent, este nevoie de un sistem destul de pretențios financiar (256 MB RAM sunt chiar recomandați). Încă un amănunt legat de întâlnirile interrasiale: la un moment dat, în campania Marine, am ajuns într-un laborator unde un Predator fără mască mă privea dintr-o capsulă transparentă. În fine, rezolv zona, apăs butoanele necesare și uit episodul. În campania Predator, sunt capturat de Rykov și mi se ia masca, după care... ghiciți! sunt închis într-o capsulă transparentă, de unde îl văd pe Frosty (fostul EU din campania Marine), ca într-un replay, făcând ceea ce făcusem eu. Asemenea întâlniri mai au loc, nu foarte des, dar suficient cât să dea sentimentul unui joc foarte bine legat și realizat profesional. Vouă vă rămâne să-l jucați și, dacă supraviețuiți, să vă gândiți bine înainte de a-l dezinstala. Se poate ca tocmai să fi terminat un joc de colecție...

Mike

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Aliens versus Predator 2
Gen	FPS
Producător	Monolith
Distribuitor	Fox Interactive/Sierra
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P III 450 MHz
Memorie RAM	128 Mb
Accelerare 3D	minim 16 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica	18/20
Sunet	12/15
Gameplay	28/30
Feeling	05/05
Storyline	10/10
Multiplayer	08/20
Impresie	09/10
ON-LINE	aliensvspredator2.sierra.com



Grand Prix 3 2000 season

Primul add-on făcut vreodată pentru un simulator F1



Tocmai mă întrebam, cu ceva timp în urmă, oare când o să mai auzim ceva de celebrul GP. După lansarea anul trecut a lui GP3, mare lucru nu s-a mai întâmplat. Au existat unele zvonuri despre faptul că s-ar lucra la GP4, dar nimic concret. Când îmi pierdusem orice speranță de a vedea ceva mai bun, iată că **Microprose** a lansat pe piață un CD care are aproape aceeași copertă, dar undeva sub titlul *„GRANDPRIX 3"* există o mică adăugire: *„2000 SEASON"*. Sincer vă spun că nu am fost prea nerăbdător să deschid pachetul pentru că mă gândeam că nu-i nimic altceva decât un mic update pentru sezonul 2000 care doar în cel mai bun caz va conține altceva decât șoferii și traseele respective.



Mi se vede spatele



Traseul din Malaezia



Portocala mecanică

Mai mult decât add-on

Surpriza a fost destul de plăcută după ce l-am instalat (aveți nevoie de CD-ul original de GP3). Trecând peste filmul care, normal, este altul, primul lucru care mi-a atras atenția a fost că a mai apărut un test. Știți că GP3-ul, la prima rulare după instalare, cere permisiunea pentru a testa modul în care rulează la diferite rezoluții. Acest nou test nu face altceva decât să probeze capacitatea plăcii de sunet de a suporta EAX. Și o face destul de bine. Probabil această schimbare este cea mai evidentă. Fondul sonor pe parcursul cursei este acum suficient de bogat. De data asta, propriile voastre boxe (și nu ale vecinului cu care jucați în rețea) vor vibra de numărul de motoare care se încălzesc la start. Pentru ca să profitați din plin de suportul EAX, vă recomand un sistem care să dispună de surround și nu veți mai avea nevoie de oglindă în timpul cursei. Veți ști cu mare exactitate unde anume, cât de aproape în spate se află cel ce vă dorește... nu chiar binele. Coloana sonoră este atât de bine integrată încât pe anumite trasee, ca de exemplu Monaco, unde spațiile de rulare sunt separate de distanță foarte mică, veți auzi mașinile care rulează 10-20 de metri mai încolo. În concluzie, numai sunetul își merită investiția. În mod normal, au fost actualizate profilurile echipelor și șoferilor și au mai fost introduse încă două trasee: Indianapolis - USA și Sepang - Malaezia (care este un traseu excepțional). Modificările de rigoare au fost aduse și meniurilor, noutatea principală fiind reprezentată de introducerea unei noi opțiuni: Quicklaps. Ce înseamnă asta? Sunteți pus cu o curbă, două înainte de linia dreaptă și cu cauciucuri preîncălzite, scopul fiind acela de face o tură de traseu în cel mai scurt timp posibil. Puteți concura în acest mod cu vreo 22 de concurenți. Un alt lucru, mai important decât sunetul, este AI-ul concurenților. Pe scurt, acesta se apropie de ideal. Agresivitatea oponenților este mai mult decât evidentă, e chiar enervantă, așa că să nu vă închipuiți că veți mai scăpa ușor. Am jucat și am simțit pe pielea mea că foarte greu voi mai obține un loc I în fața lui Mika Hakkinen. Pentru că sunt sigur că vreți să știți ce s-a întâmplat cu grafica, va trebui să vă dezamăgesc un pic. Modelele 3D ale mașinilor au rămas aceleași, doar texturile au fost îmbunătățite. Traseele arată ceva mai bine, au fost adăugate reclame, cameramani, tabele de timp etc., nu mare lucru, oricum.

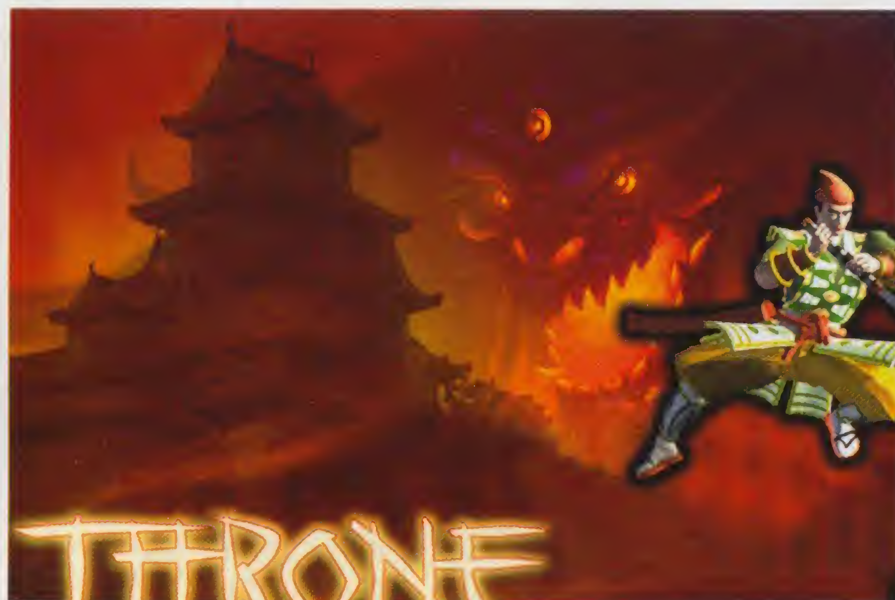
Jucați GP3 2000 season!

Cu acest add-on, *GP3* își consolidează poziția de cel mai bun simulator de F1 care există. Lista de îmbunătățiri aduse este mai extinsă decât am descris eu în câteva rânduri: fizică mai bună a jocului, modificările în setup-ul mașinii au efecte mai evidente și mai apropiate de realitate, echipele de la pituri sunt mai bine individualizate, și multe, multe altele. CD-ul mai conține și o GPedie care vă oferă aproape orice informație doriți despre Formula 1 sezonul 2000, inclusiv un tutorial pentru setarea mașinii. Dar cel mai important, plăcerea și satisfacția pe care ți-o oferă o partidă de GP3 este la fel de mare, dacă nu mai mare. Așa că sincer vă recomand să-l jucați și nu fac reclamă nimănui spunând asta.

Locke

LEVEL	Date tehnice
Titlu	GP3 2000 season
Gen	F1 racing
Producător	Microprose
Distribuitor	Infogrames
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	13/20
Sunet	14/15
Gameplay	30/30
Feeling	05/05
Multiplayer	15/20
Impresie	10/10
ON-LINE	www.grandprixgames.com





Throne of Darkness

Cei șapte samurai în versiune virtuală...

Lumea jocurilor este un pe cât de dură pe atât de dinamică. Nu există lună să nu aflăm de apariția vreunui nou studio de producție sau de dispariția altuia. Nu rareori auzim de câte un nou grup, format din oameni grei, cu experiență, plecați de la vreunul din aceste studiouri de producție. **Click Entertainment** este un astfel de grup, format în majoritate din veterani proveniți de prin birourile **Blizzard**. Vestea că ei lucrează la un nou RPG s-a răspândit ca fulgerul, ajungând și prin paginile revistei noastre, astă primăvară. Încă de pe atunci se ridicaseră voci care să atragă atenția asupra similitudinilor șocante dintre *Throne of Darkness* și *Diablo II* însă, luând în considerare faptul că echipa de la **Click** lucrase doar pentru *Diablo I*, s-a sperat ca aceste voci să fie alimentate doar de zvonuri nefondate. Acum o lună am primit și noi o copie a jocului care deja lansase o serie de controverse, în ciuda aprecierilor de care se bucura în rândurile presei mondiale. Imediat ce am instalat jocul și am apucat să aplic primele clicuri de mouse, aproape mă convinsesem că zvonurile au ceva sământă de adevăr. Aprofundând însă experiența și aventura alături de cei șapte samurai aflați sub comanda mea, am descoperit treptat că nu este chiar Diablo II.

Între a fi...

Pe ce se bazează spusele celor care afirmă că *Throne of Darkness* ar fi doar o clonă de Diablo II? În primul rând, ei vor arăta cu degetul engine-ul grafic, de altfel tot ce ține de grafică și animație, care, oricât ar dori producătorii să nege, seamănă izbitor de mult cu ceea ce vedem în Diablo II. Aceste asemănări merg mai departe, până la designul și concepția interfeței. Același inventory micuț, în care de abia poți strecura câteva obiecte, același sistem de echipare a personajelor, prezența centurii pentru poțiuni, toate acestea la un loc recreează jucătorului atmosfera familiară din Diablo II.

Mai mult, dezvoltarea personajelor se face absolut la fel. Fiecare avansare în level va îmbogăți personajul cu o serie de puncte de skill și unele de magie, pe care le poți apoi distribui după pofta inimii și necesarul persona-



Indiferent unde te afli, fierarul îți este la dispoziție...



Un arcaș care nu știe de glumă


Goana după aur în Estul Sălbatic

ielor. Magiile se dezvoltă după același sistem din Diablo II, cu câteva de nivel inferior care, odată învățate, vor permite accesul la altele mai puternice, în cazul în care condițiile de level sunt îndeplinite.

Credeți că similitudinile se opresc aici? Nicidecum... În acțiune, personajele vor fi controlate exact ca și în Diablo II, cu clic stânga un tip de atac (fizic), cu clic dreapta al doilea tip de atac (magic). Sub efectul clicurilor tale neîntrerupte, personajele vor alerga de colo-colo, vor măcelări aproape tot ce mișcă și vor culege laurii sau roadele eforturilor lor sub formă de bani sau echipament. Și din nou ne vom lovi de același tip de organizare impus de Diablo II cu ceva timp în urmă. Vor exista piese de echipament normale, altele care pot fi „îmbogățite", iar altele unice și cu puteri de-a dreptul miraculoase. Inamicii vor lăsa în urmă tot felul de trofee, care pot fi ulterior amplasate pe echipamentul din dotare pentru a-l face mai eficient sau pentru a-i atribui calități magice. După cum se vede, asemănările dintre cele două jocuri sunt extrem de mari și le-am pomenit doar pe cele mai evidente, dar există și o serie întreagă de elemente care vin în susținerea celor ce spun că, totuși, nu este o clonă de Diablo II.

The Mage



Deși cu un arsenal magic formidabil, am descoperit rapid că este poate cel mai slab pregătit samurai pentru lupta din joc. Din păcate, AI-ul său îl va determina în cele mai dese rânduri să aleagă Katana (sabia tradițională japoneză) ca mijloc de eliminare a primejdiei în locul potentelor sale magii.

... și a nu fi

Trecând peste povestea jocului și decorurile feudale japoneze (schimbare care nu ar putea salva jocul de eticheta „clonă"), *Throne of Darkness* vine cu câteva inovații interesante. Nu mai există un personaj central, pe care să ți-l alegi la început, ci o armată de șapte samurai, fiecare cu specializările lui, exact ca în filmul lui Kurosawa. Deasupra acestora se află un daymio care deține și ceva puteri magice, pe lângă faptul că va fi călăuza (a se citi „cel ce dă quest-urile") personajelor de-a lungul jocului. Acest daymio are fantastica putere de a teleporta orice membru al trupei de șoc de pe câmpul de luptă până în iatacul său și invers. Dacă este nevoie, poate și să învie pe cei care au riscat prea mult în timpul luptei. La fel, indiferent de locul în care te afli, poți accesa fierarul sau preotul din castel pentru serviciile lor (extrem de utilă opțiune de vreme ce a rezolvat problema inventory-ului neîncăpător).

Tot echipamentul recuperat și pentru care nu ai găsit vreo utilizare îl vei înmâna fierarului... pe gratis. Acesta va recicla tot echipamentul primit și în schimbul unei sume modice va fi dispus să-ți creeze altul poate mult mai bun, în cazul în care are tot ce-i trebuie. În plus, tot el este cel care va fixa diversele trofee pe echipament pentru a le face mai trainice sau mai magice. Având în vedere că în luptă poți arunca, în orice moment, patru luptători, era imperios necesar să se conceapă un AI care să le garanteze un minim de inteligență atunci când nu ești atent la ele. Din fericire, echipa de la Click Entertainment a făcut o treabă bună și, cu o singură excepție, luptătorii tăi se vor comporta la fel de onorabil ca și samuraii pe care îi întrupează.


Oh! Daymio cel de toate zilele...

The Archer



Arcașul este de departe cel mai formidabil luptător din *Throne of Darkness*, capabil să crească în level cât alții în trei. Cu un AI extrem de eficient, va sta mereu cât mai departe de orice amenințare directă, împrăștiind în schimb moartea în toate direcțiile. Dacă îți concentrezi punctele de skill pe forță și dexteritate, va deveni foarte rapid de neoprit.

Cu o echipă ruptă din bătrânul Blizzard și cu un Diablo I în spate, este greu de spus dacă *Throne of Darknsess* este o clonă sau nu. Dar, sincer, la cât de mult mi-a plăcut, acest lucru nu mai are importanță.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Throne of Darkness
Gen	RPG
Producător	Click Entertainment
Distribuitor	Havas Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302567
Procesor	P II 266 MHz
Memorie RAM	32 Mb
Accelerare 3D	minim 4 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	15/15
Gameplay	27/30
Feeling	04/05
Storyline	08/10
Multiplayer	07/10
Impresie	08/10
ON-LINE	throneofdarkness.sierra.com







Drumul în jos e atât de lung...

Uită-te la tine! Așezat confortabil în fotoliul tău călduros, fără nici o grijă, fericit și încrezător în viață. Dacă ți-ai da seama cât de jalnic și ignorant ești... Ești probabil unul dintre ăia care nu au nici o problemă cu sistemul și căruia i se pare că totul merge ca pe roate. Probabil îți place să te plimbi prin oraș și pe străzile pline de oameni cu un surâs dezgustător de binevoitor pe față, nu? Îți place, probabil, să crezi că există unele lucruri care vor dura pentru totdeauna, că există dreptate în lumea asta și că binele învinge răul, orice ar fi. Ei bine, te înșeli amarnic! Ai avut vreodată curiozitatea să o iei pe aleile înguste, murdare și întunecoase ale orașului? Te-ai întrebat vreodată ce este dincolo de lumea ta plină de neoane și de parcuri verzi pline cu oameni fericiți? Cum? Ce zici?... Mda, exact cum credeam... Nici măcar nu ești în stare să concepi o altfel de lume. O lume în care sistemul nu îți conduce viața și oamenii nu mai sunt oameni... nu așa cum îi știi tu.

Te-aș ruga să îți înfrângi odată teama, să îți dai jos vălul prostiei de pe față și să începi să cobori spre întuneric, spre locurile în care, dacă reușești să concepi așa ceva, mizeria și întunericul sunt stăpâni și oamenii sunt doar niște ființe disperate și fără nici un viitor.

Chiar te rog, îndrăznește... ia liftul pe care îl folosești în fiecare zi cu atâta sârg și apasă și tu o dată butonul de jos...

fragment din scrisoarea deschisă a prizonierului 8A70-2L adresată _indescifrabil_...

Îndrăznește

E cât se poate de adevărat... La un pahar de vin alături de un amic, într-un local select, cu o lumină obscură ce se scurge pe pereți și cu o muzică relaxantă în fundal este imposibil să nu ajungeți la un punct al discuției în care, încetul cu încetul, începi să realizezi într-un mod din ce în ce mai brutal că lumea și viața nu sunt deloc ca în filme. Nu totul este bun și luminos, lumea este de fapt un loc necruțător, iar tu te întrebi revoltat de ce nu te-a avertizat nimeni. Și după ce paharele s-au golit și este vremea să ieși din nou pe stradă, în lume, abordezi un surâs tâmp și încerci să te convingi că, de fapt, nu e așa, că lumea e în sine un loc fericit în care se mai întâmplă accidente, dar tu o să răzbați până la capăt pentru că, deh, ești tu. Și continui să mergi și, încetul cu încetul, conversația precedentă este dată uitării, iar viața poate continua... vai, ce bine!

Și uite-așa voi zâmbi și eu și voi încerca să dau uitării cuvintele de mai sus. E ciudat însă că un joc te poate face să bați câmpii în halul ăsta. Și nici măcar nu e vorba de un joc bestial, demențial, superb și inovator, ci doar de unul care reușește cât de cât să creeze o anumită atmosferă.

Să revenim la articolul, și jocul, nostru. De-



Gata de acțiune?



De ce te iei mă de ăsta micu'?



Hai repede băieți! E reducere la alimentară!!!

spre ce este vorba, deci? Cei de la **Core Design** sunt probabil cel mai bine cunoscuţi prin faptul că s-au ocupat de aducerea pe lume a unui joc excelent la vremea lui, pe nume Tomb Raider, şi prin modul în care au reuşit să menţină viu brand-ul cu acelaşi nume (stresând probabil destui gameri în momentul în care cifra din urma numelui Tomb Raider a atins cote alarmante). Ce? Şi ţie îţi place de Angelina Jolie? Ei... nu mai spune!

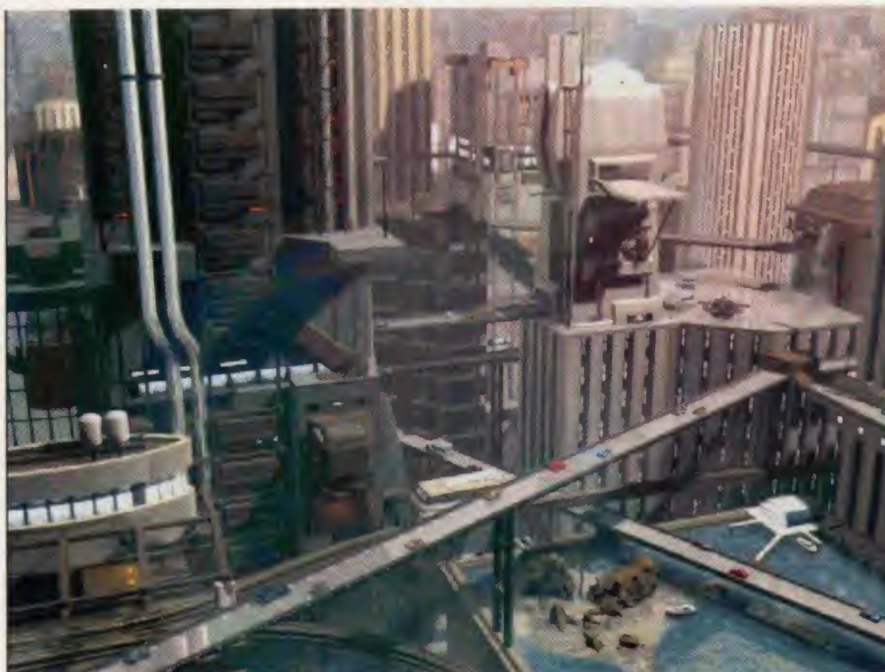
Dorind probabil să dovedească scepticilor că pot să facă şi alte jocuri în care personajul principal să nu fie o tânără focoasă, băieţii şi fetele (bătrânii, copiii şi familiile întregi cu tot cu căţel şi purcel) s-au pus pe treabă şi s-au chinuit câţiva ani să scoată un joc ce aduce vag a Tomb Raider, dar e o cu totul altă mâncare de peşte (dacă îmi permiteţi comparaţia). Jocul este la bază un action/adventure care se distanţează de toate celelalte titluri asemănătoare de pe piaţă prin faptul că accentul este pus nu pe action, ci pe adventure. Şi nu în modul în care s-au introdus ceva mai multe puzzle-uri minore, ci în modul în care jocul seamănă atât de mult cu un adventure (quest, ca să înţelegeţi mai bine) cât de cât clasic încât partea de action pare, în cea mai mare parte a jocului, doar un feature secundar adăugat doar pentru a da ceva mai multă valoare gameplay-ului.

Dar ceea ce m-a determinat să scriu toată disertaţia aia de mai sus şi cel mai interesant lucru în *Project Eden* este story-line-ul. Eh, nu chiar TOT story-line-ul (pentru că, odată pornit, jocul va urma o poveste claaaasică cu un final banaaal la care numai mă gândesc şi simt deja cum fălcile mele se chinuie să caşte), ci baza acestuia, ideea din spatele lumii din *Project Eden* şi anume...

Dincolo de nori

Din cauza creşterii alarmante a populaţiei Terrei, oamenii s-au văzut nevoiţi să construiască oraşele pe verticală şi nu pe orizontală. Au apărut astfel super-metropole ce găzduiesc zeci şi sute de milioane de oameni. Desigur, cei mai bogaţi au tot timpul rezervat un loc cât mai sus pe când restul... Cu cât cobori din ce în ce mai mult în adâncul oraşului, condiţiile de viaţă devin din ce în ce mai grele, iar oamenii din ce în ce mai puţini. Tu, jucătorul, controlezi o echipă de patru membri ai organizaţiei UPA (Urban Protection Agency) ce sunt chemaţi să rezolve strania dispariţie a unor muncitori ce au „coborât" să repare defecţiunile apărute la Real Meat Factory (care, desigur, produce carne sintetică). Şi uite-aşa o iei în jos şi din ce în ce mai jos...

Dacă nu v-aţi făcut o idee prea clară despre modul în care arată oraşul, daţi-mi voie să vă explic. Imaginaţi-vă oraşul bunicilor voştri. Locurile prin care se plimbau, casele cu stilul specific vremii şi clădirile cu care se mândreau arhitecţii. Ei bine, peste toate acestea s-a construit un nou „etaj" al oraşului şi apoi altul şi apoi altul, până când străzile odată pline de lumină au ajuns scufundate în întuneric, iar cerul este doar o frântură undeva departe, sus de tot. Şi mai imaginaţi-vă că acel oraş al bunicilor voştri a fost înălţat peste un oraş mai vechi care a fost la rândul său construit peste unul şi mai vechi, şi tot aşa... Tu, ca jucător, porneşti în aventură de la ultimul nivel al oraşului, cel mai nou şi mai modern (care, probabil, va fi şi el uitat în momentul în care un nou nivel se va construi deasupra sa) şi cobori din ce în ce mai jos pe un drum ce te duce cu gândul la o călătorie din Rai în Iad.



... şi sus e paradisul



Nu mă plătesc destul pentru condiţiile în care muncesc...

Sentimentul este absolut impresionant, vă spun eu... Practic, faci o călătorie prin istoria oraşului, a planetei şi a oamenilor ce au locuit acolo cândva. Arhitectura se schimbă de la nivel la nivel, iar oamenii se împuţinează din ce în ce mai mult până când ai impresia că te




Lung e drumul până jos-

plimbi printr-un fel de orașe fantomă, adevărate cimitire vii, locuri în care nu ar fi trebuit să ajungi niciodată.

Atmosfera jocului este terifiantă, dar nu în sensul în care sunteți obișnuiți. Jocul nu generează sentimente asemănătoare celor găsite în, să zicem, Aliens vs. Predator 2, în care acuma îți apare un inamic de după colț de îți sare inima din piept. Nu, este vorba de un cu totul alt sentiment, o cu totul altă frică, o frică ancestrală. Cum ziceam, te plimbi, practic, prin niște locuri aproape sfinte prin vechimea lor, locuri care îți sunt cu totul străine. Iar oamenii și creaturile întâlnite... E ca și cum ai descoperi acum sub orașul tău o cu totul altă lume, o lume aproape extraterestră, atât de diferită de ceea ce întâlnești zi de zi.

Și la toată această atmosferă contribuie enorm de mult sunetele... Câini care latră în depărtare, sunete ciudat de slabe, câteodată o tăcere terifiantă, sunetele unui oraș care e pe cale să se prăbușească etc. Absolut magnific!

Patru, Doamne... și toți patru...

După cum spuneam, jucătorul controlează patru membri ai forței de ordine din orașul futurist mai sus amintit. Fiecare dintre cei patru membri ai echipei are abilitățile sale speciale: Carter este singurul care poate accesa sistemele de securitate de nivel înalt, Minoko poate accesa calculatoarele întâlnite pe drum, Andre este specialist în sisteme electronice și poate aduce în stare funcțională orice astfel de sistem, iar Amber este imun(ă) la foc, curent electric, gaze etc., și fiecare este vital echipei.

În lungul tău drum în jos, fiecare din cei patru va trebui să își folosească diferitele abilități pentru ca echipa să poate avansa. Jocul și partea de quest se bazează în principal pe găsirea unei rute spre „mai departe", rută ce poate fi găsită și „curățată" doar cu ajutorul acelor abilități. Partea de adventure (quest) a jocului se bazează pe niște puzzle-uri ce surprind câteodată prin ingeniozitatea de care trebuie să dai dovadă pentru a le putea rezolva. Având în vedere că nu controlezi un singur personaj ci patru, să vă așteptați la un du-te vino continuu de-a lungul nivelurilor. Însă acest du-te vino ce stă la baza jocului poate deveni câteodată exasperant de obositor. Ca să vă explic cam cum stau lucrurile în *Project Eden* am să vă dau un exemplu din viața reală. Să zicem... Banal, banal: cum vă deschideți voi ușa de la apartament (casă, vilă, lanț hotelier)? Simplu, cu cheia, nu? (râsete înfundate în public). Ei bine, imaginați-vă că dacă ați fi în *Project Eden*, pentru a deschide acea ușă ar fi trebuit să:

1) Scoateți mâna din mănușă (e iarnă, nu?).

2) Băgați mâna în buzunar.

3) Găsiți cheia.

4) Scoateți cheia din buzunar.

5) Țineți o mâna pe clanță în timp ce cu cealaltă apropiați cheia de încuietoare.

6) Băgați cheia în încuietoare și întoarceți de două ori.

7) Scoateți cheia și apăsați în același timp de clanță.

8) Deschideți ușa.

Complicat, nu? Cam așa stau lucrurile în *Project Eden*...

În cazul în care dai peste o zonă în care nu ai cum să ajungi sau pur și simplu vrei să deschizi ușa de dinăuntru în timp ce tu ești afară și la 10 metri distanță de ea poți folosi cu încredere două vehicule „ajutătoare": rover-ul (un tanc în miniatură numai bun pentru a explora găurile de șarpe în care se pare că se ascunde toată lumea) și fly-cam-ul (to fly = a zbura... glumesc, normal că știți!).

Cât despre partea de action... V-am spus că până la un anumit moment este, nu inexistentă, ci absolut neimportantă. Mai curmi viața unui păianjen prietenos care tocmai venea să îți prezinte cei 50 de plozi sau mai împiedici cu o grenadă un bătrânel depravat din adâncuri. Mai scrâșnești din dinți, mai umfli un pic mușchii, mai potolești orgoliul de aventurier pur și îți vezi fericit de fuga prin nivel. Eh, chestia e că armele


Semnul internațional pentru „Nu-mi place de dumneavoastră, domnule!"



E un joc trist, v-am spus?

sunt așa și așa, ăia mulți, răi și urâți mor repede și e prea întuneric să te bucuri de priveliștea cadavrelor până când... Au băieții ăștia în joc o armă de îi zice TimeShock (poate crea o „bulă” ce încetinește trecerea timpului și pe toți cei care se nimeresc în zonă) ce creează un efect asemănător cu ce ați întâlnit în Max Payne. Combinată cu o altă armă (în special cu Extractor-ul care suge energia din inamici, așa cum sugeau sângele poporului domnitorii ăia răi de mai demult, ca să ai tu mai multă) efectul obținut este excelent. Imaginează-ți 5 nervoși (da' nervoși, nu glumă... ca după o noapte întreagă de băut) înarmați până în gât care se chiiiinuie să ajungă cu încetinitorul la tine în timp ce tu stai la doi pași de ei și le faci felul. Frumos, tare frumos!

O altă diferență majoră dintre *Project Eden* și cam orice alt joc existent este faptul că în *Project Eden* nu poți să mori. Cum ai luat prea multe gloanțe, POOF!, ajungi la ultimul REGEN activat și ești din nou gata de acțiune. Asta demonstrează încă o dată că cei de la **Core** au decis că partea de action nu este atât de importantă în joc, că degeaba pot să fie j'demii de inamici că tu tot nu poți fi învins. Și te întâlnești de multe ori în joc cu situații în care te vezi cu o fărâmă de sănătate, așa că ori sari în gol, ori te postezi în fața primului inamic și îl grăbești inciudat să-ți dea o dată cu bâta aia în cap „că nu am timp de pierdut!”. Se ivește așadar aici o problemă de ordin moral, astfel încât acei dintre voi care se știu mai influențabili să afle de la mine că în viața de zi cu zi AȘA CEVA NU SE ÎNTÂMPLĂ!!! (ce bine că am spus asta, vreau să am conștiința curată...).

Până sub pământ

Despre partea grafică a jocului, numai de bine. Senzația de lume pierdută, sedusă și abandonată, orașe murdare și întunecate, cotloane periculoase și vestigii arhitectonice înspăimântătoare este superb (asta dacă gustați senzațiile extreme) redată. Grafica este murdară, jegoasă, cu culori șterse și, deh!, se potrivește excelent jocului.

Arhitectura nivelurilor combinată cu efectele sonore și muzica întâlnită ici și colo reprezintă cu siguranță unul din punctele forte ale jocului.

Să nu uit să vă spun... jocul are și multiplayer care îți dă posibilitatea să încerci un deathmatch (neinteresant), să joci jocul de la un cap la altul alături de alți 3 prieteni (excelentă idee!!!) sau să te întreci cu alții într-o cursă cu rover-ele (cel puțin haios).



O vezi pe japoneza aia? Te bagi tu sau eu?

Timpul pentru concluzii... *Project Eden* aduce cu sine o adiere de aer proaspăt într-un gen ce începe să devină din ce în ce mai plictisitor. Este o abordare extrem de interesantă a genului action/adventure și, deși are destule minusuri (unul dintre cele mai importante fiind probabil lipsa de personalitate a personajelor), reușește să creeze o atmosferă și un gameplay ce trebuie „gustate”.

De recomandat celor care au mult timp la dispoziție și preferă jocurile în care poți să-ți impui propriul ritm de avansare, dar nici amatorii de action nu ar trebui să rateze acest joc.

Mitza

P.S. Doar două lucruri mai am de spus: jocul poate fi jucat atât dintr-o perspectivă 1'st person cât și din una 3'rd person ȘI timpii de încărcare din joc sunt atât de mici încât te întrebi la ce mai folosesc...



Știu că nu e nimeni, știu, știu! ...îmi dai ochelarii, te rog?



Nemuritorul, varianta Project Eden



Locul în care se desfășoară un quest drăguț



Așșșa... pe cine să iau cu mine la chef?

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Project Eden
Gen	Action/adventure
Producător	Core Design
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P II 450 MHz
Memorie RAM	128 Mb
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	**Nota Review**
Grafica	17/20
Sunet	15/15
Gameplay	25/30
Feeling	04/05
Storyline	06/10
Multiplayer	08/10
Impresie	08/10
ON-LINE	www.eidosinteractive.com/gss/legacy/project_eden/



SEVEN KINGDOMS ANCIENT ADVERSARIES

JOC FULL!

E timpul să pui bazele unei colecții de jocuri clasice fără să mai faci vizite pe la pirați!

După Moș Nicolae, ne-au mai rămas în această darnică lună Crăciunul, Anul Nou, Revelionul și CD-ul cu joc full pe care vi-l va oferi LEVEL de acum înainte. Vă vom pune la dispoziție, pe rând, câte unul din jocurile cu adevărat valoroase, jocuri clasice, de colecție, care trebuie să facă parte din experiența fiecărui gamer, mai experimentat sau nu, mai pasionat sau nu. Vor fi jocurile care au definit sau au inițiat cultura unui anumit gen așa că, în viitoarele numere LEVEL, veți găsi, alături de revistă, nu doar CD-ul cu demo-uri (care sunt bune și ele, dar sunt... demo-uri), ci și un CD cu varianta FULL (filme, muzică, voci) a unuia din jocurile care au făcut ca nopțile multor oameni de pe planeta asta să treacă cu viteza secundelor. Cu alte cuvinte (și ca să n-o lungesc prea mult...), noi, cei de la LEVEL, vă oferim șansa de a vă construi o colecție adevărată de jocuri clasice, care nu au doar avantajul de a fi printre cele mai bune, dar ne mai zâmbesc și dintr-o alt punct, cam sensibil pentru gamerul român.

(pe șleau) Se întâmplă cumva să nu dispui de un Pentium 4 cu GeForce3, 256 MB RAM, HDD 40GB și monitor de 21'. Și? Care e problema? Adică nu ai voie să joci nimic doar pentru că PC-ul tău spune că nu știe mai mult de 10 frame pe secundă? Și dacă te joci, ești oricum obligat să instalezi jocuri mai vechi, pentru simplu motiv că cele mai noi fac fițe sau nu fac nimic... Acum, ai două opțiuni: fie faci rost de bani și investești la greu sub carcasă, fie citești LEVEL în timp ce jocul care până ieri se dezarhiva de pe un CD bulgăresc se instalează acum, confortabil, de la el de pe CD, cu tot ce-i trebuie (No more add-ons! No more cracks!).

Șapte dintr-o lovitură!

Pentru început, ne-am gândit că sezonul e prea rece și că poate nu ar strica să încălzim puțin atmosfera cu un RTS în care magia se combină cu lupta corp la corp și cu o viguroasă conducere economică (deși nici puțină diplomație nu strică, chiar dimpotrivă...)

Se poate ca pentru unii Seven Kingdoms să nu fie „top of the notch" în domeniul RTS-urilor, dar cu siguranță nu e de lepădat.

Jocul te plasează undeva la începutul secolului al XI-lea, dar într-o lume nu tocmai... pământească. Cu toate că rasele prezente în joc sunt inspirate din istoria Antichității și a Evului Mediu (adică jucătorul poate controla maiași, egipteni, normanzi, vikingi, moguli etc.), lumea din Seven Kingdoms: Ancient Adversaries este una populată de creaturi superbe sau îngrozitoare, cu puteri nepământești, (troglodiți, monștri de piatră, păsări phoenix) și guvernată de forțele zeilor fiecărui popor în parte. Nume ca Thor sau Isis apar în Seven Kingdoms cu tot cu consecințele implicării unor astfel de atotputernici în treburile pământenilor: creștere accelerată a populației, lovituri dumnezeiesc de puternice împotriva adversarilor sau scăderea loialității populației regatelor inamice.

Desigur, ca să nu vă prindeți urechile jucând *7KAA*, nu ar strica să parcurgeți mai întâi secțiunea de tutorial, care vă va iniția în tainele acestui RTS, pentru că *Seven Kingdoms, Ancient Adversaries* este cel puțin complex. Cei care au jucat Lords of the Realms II sau Age of Empires, ba chiar și Heroes of Might and Magic II sau III, vor întâlni o mulțime de elemente familiare, dar în timp real, se înțelege. Pe scurt, va trebui să puneți bazele unui regat, să construiți o serie de clădiri cu diferite funcții, fie militare, fie economice, fie de cercetare, să puneți pe picioare o armată și, în cele din urmă, să rămâneți singurii stăpânitori ai hărții. Clădirile se numără printre acele asemănări cu jocurile menționat mai sus, dar există și câteva inovații. De forturi, mine și piețe ați mai auzit cu siguranță, dar, pe lângă acestea, hanul (Inn) - de unde pot fi recrutați mercenari pe diferite specialități (luptător, spion, lider etc.) și Tower of Science (clădirea necesară inventării și îmbunătățirii armelor) sunt absolut indispensabile pentru terminarea jocului. De altfel, nu e nevoie să vă dau aici toate detaliile despre unitățile, rasele și clădirile din joc, pentru că, după ce ați instalat *Seven Kingdoms AA*, veți avea la dispoziție o enciclopedie foarte detaliată, cu imagini și texte mai mult decât sugestive, cu ajutorul căreia veți putea înțelege la perfecție mecanismul jocului.


După asta, jocul ia alt nume: Six Kingdoms: One Down...

La lucru!

Dacă nu știți încă, *Seven Kingdoms* este o producție a celor de la **Enlight Software**, care sunt „vinovați" și de Capitalism, ceea ce îi conferă multă complexitate. Resursele (bani, mâncare, fier, lut etc.) trebuie folosite într-un mod foarte balansat, fără a scăpa din vedere nivelul loialității supușilor. Și cu asta gata... vă las să descoperiți picanteriile, sarea și piperul care fac din *Seven Kingdoms* un joc apreciat, chiar un RTS clasic.

Game on!

Mike

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Seven Kingdoms: AA
Gen	RTS
Producător	Enlight Software
Distribuitor	I-Magic
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 90 MHz
Memorie RAM	16 MB (recom. 32 MB)
Accelerare 3D	nu
ON-LINE	www.enlight.com/7kaa

Extra pe CD-ul 7KAA

* Manualul Seven Kingdoms: Ancient Adversaries în format PDF
* 2 demo-uri: Industry Giant și Liberation Day
* Warbirds (on-line WWII flight simulator)

Colecția continuă!

International Rally Championship - LEVEL februarie 2002
Get ready...



84
Gloria
VTCD
DVD
88
92
2001
MC
82
MC -, CD-, DVD Production...



...together with VTCD
also in the new Millennium!
www.vtcd.hu
H-8001 Székesfehérvár, P.O.B. 175. Phone: +36-22-533-571,
Fax: +36-22-533-599; +36-22-533-077 E-mail: info@vtcd.hu



Compact technology
Compact service
VTCD VIDEOTON
Compact Disc Factory Ltd.
Member of the Videoton Group





Câteva sugestii pentru o viață mai bună...

Project Eden nu este un joc FOARTE lung, dar în schimb este extrem de complicat. După ce mi-am pierdut atâtea nopți pribegind prin niveluri, m-am gândit că poate un walkthrough i-ar ajuta pe unii dintre voi. Din păcate, rezolvările puzzle-urilor fiind destul de întortocheate, mi-am dat seama că un astfel de walkthrough ar fi ocupat pe puțin jumătate de revistă și cum așa ceva nu se poate...

M-am decis astfel să vă sprijin prin câteva indicații, nu foarte multe dar de bază, care sper să vă ajute la ducerea la bun sfârșit a jocului.

Mai e de menționat faptul că următoarele îndrumări, chiar dacă au fost concepute să nu „dezvăluie" nimic din „plăcerile" jocului, s-ar putea să conțină câteva pasaje care să strice câteva din surprizele oferite de joc. Citiți deci cu atenție!

- Pentru a juca *Project Eden* dintr-o perspectivă 1'st person apăsați tasta F3.
- Jocul nu poate fi pus pe PAUSE pentru simplul motiv că producătorii nu au introdus o asemenea „facilitate". Dacă nu aveți încotro, ascundeți-vă într-o zonă sigură și salvați jocul.
- Dacă doriți să ieșiți pentru un moment din joc folosind alt-tab-ul trebuie să aveți mare grijă pentru că o asemenea „acțiune" poate duce la apariția unor probleme neplăcute în joc.
- Chiar dacă în *Project Eden* nu poți să mori, este recomandat să salvați cât mai des (ori de câte ori reușiți să treceți cu bine de un puzzle sau de un monstru mai greu de învins). Nu de alta, dar este extrem de stresant să fii nevoit să iei un puzzle, și așa complicat, de la început.
- Încercați să culegeți item-urile din joc cu un singur personaj, deoarece inventory-ul (spre deosebire de alte facilități) nu este unic pentru întreaga echipă (ceea ce înseamnă că dacă un personaj culege un anume item doar el îl va putea folosi).
- Atât Rover-ul cât și FlyCam-ul au limitele lor. Spre exemplu, Rover-ul nu poate trage decât într-o țintă aflată foarte aproape de el (e de menționat faptul că Rover-ul are la dispoziție o armă destul de puternică), iar FlyCam-ul nu poate coborî mai jos de o anumită înălțime.
- În *Project Eden* nu poți sări. Știu că pare cel puțin ca un mare bug, dar vă asigur că nu este așa. Fiecare puzzle este făcut în așa fel încât nu este nevoie să sari în nici un loc din nivel pentru a-i da de cap (deși asta ar fi simplificat



uneori puzzle-ul).

- Chiar dacă numai Amber poate trece fără probleme prin foc, curent electric, aburi etc., există unele situații (puține, e drept) în care puteți trece prin astfel de obstacole și cu ceilalți membri ai echipei.

- Dacă dorești ca doar câțiva dintre membrii echipei să te urmeze, trebuie să apelezi meniul personajului tău și să îi selectezi pe cei cu care vrei să mergi mai departe.

- Dacă nu reușești să spargi codul unui terminal vei observa că după câteva încercări cercurile se învârt din ce în ce mai încet.

- Unele uși se deschid când te apropii de ele cu unul dintre personaje iar altele trebuie activate pentru a se deschide.

- În cazul în care bezna te înconjoară activează lanterna fiecărui membru al echipei.

- Distruge orice „power leech" întâlnit, altfel unele butoane sau terminale nu vor funcționa.

- Există două tipuri de turele în *Project Eden*: turelele fixate pe tavan și cele fixate pe pământ.

Cele fixate pe pământ pot fi distruse doar dacă le lovești când sunt cu spatele la tine (distrage-le atenția cu unul dintre personaje, ascunde-l apoi pe acesta și trage în turelă cu un personaj aflat în spatele ei).

Turelele fixate pe tavan (cele mai puternice, de altfel) nu pot fi distruse. Trebuie să găsești un terminal în apropiere cu ajutorul căruia să preiei controlul asupra lor (caz în care poți scăpa cu ușurință de inamicii din jur).

- Dacă vrei să selectezi o armă și îți apare mesajul „Not available" înseamnă că este vorba de o armă ce nu poate fi folosită de mai mulți membri ai echipei în același timp. Uită-te care dintre personaje are selectată acea armă și alege pentru acel personaj o altă armă.

- Dacă ai apăsat pe un buton și ți-a apărut mesajul „No effect" nu dispera. Trebuie să mai faci ceva înainte de a putea folosi acel buton cu succes.

- De-a lungul jocului te poți întâlni cu situații în care dacă tragi cu o rachetă, sau cu altă armă ce are raza de efect mai mare, aceasta să dispară subit în momentul în care întâlnește ceva în cale. Dacă te întrebi ce s-a întâmplat trebuie să îți aduci aminte de faptul că armele tale nu vor trage niciodată asupra NPC-urilor sau a celorlalți membri ai echipei, iar dacă tu tragi cu o racheta care afectează TOT pe o rază de câțiva metri în jur iar prin zonă se găsesc din întâmplare și niște indivizi din aceia amintiți mai sus...

Dacă vă întrebați care este semnificația panourilor de control întâlnite în joc citiți lista de mai jos:

1) Albastru închis = ÎNCHIS (numai Carter poate accesa acest panou de control)

2) Verde = ÎNCHIS (oricine îl poate activa)

3) Albastru deschis = TERMINAL (poate fi accesat numai de Minoko)

4) Portocaliu = ENERGIE (reface energia fiecărui personaj care îl activează)

5) Galben = BATERIE (folosește din energia ta pentru a activa o anumită mașinărie din acel nivel)

În Eden Bunker culorile panourilor de control se schimbă după cum urmează:

1) Albastru închis = ÎNCHIS (numai Carter poate accesa acest panou de control)

2) Portocaliu/roșu = TERMINAL (poate fi accesat numai de Minoko)

3) Albastru deschis = ENERGIE (reface energia fiecărui personaj care îl activează)

- În ultimele niveluri apar niște monștri care pot să „agațe" personajele tale (în afară de Amber). Acesta nu îi va drumul „prăzii" sale decât în momentul în care unul dintre ei este mort. De evitat!

- Mai târziu în joc apar un fel de păianjeni care nu sunt atât de periculoși vii cât de periculoși sunt morți. În momentul în care un astfel de monstru își dă obștescul sfârșit lasă în urma sa câteva „pungi" cu acid care explodează când te apropii de ele. Aveți grijă, deoarece aceste „pungi" pot lua dintr-o lovitură jumătate din viața personajului pe care îl controlezi.

- Desigur, toți acești monștri care mai de care mai periculoși devin ușor de eliminat în momentul în care ai obținut superba armă numită TimeShock.

Cam aici se încheie cele două pagini de indicații_prețioase_și_nu_prea (glumesc, glumesc...) care sper să vă ajute în periplul vostru prin *Project Eden*.

Mitza



Sebah's Game Universe



Iată că a sosit și vremea mea. Este timpul să vă aduc la cunoștință și eu câteva amănunte legate de universul jocurilor mele. Sper ca memoria să nu-mi joace feste și să reușesc să-mi amintesc câte ceva din ceea ce am jucat la viața mea. Jocurile pe care le-am jucat prima dată au fost, la fel ca orice copil de pe lumea asta, cele din fața blocului: prinsea', ascunsea', cornete de tot felul, inclusiv cu bold, chiușoare, praștii, fumigene etc. Însă nu cred că acestea v-ar interesa prea mult. Toți am trecut prin această fază și cu siguranță că am rămas cu amintiri plăcute, alții au mai rămas și cu semne pe viață de la capetele sparte, mâinile și picioarele rupte. O adevărată revelație pentru mine din acea perioadă este fotbalul, pe care îl mai practic și astăzi la nivelul „profesionist" din spatele blocului. Și am mai rămas cu ceva: cu o cicatrice la nivelul tâmplei căpătată la revelionul lu' '93. Urmări fiziologice nu prea sunt. Da' tu cine ești? Că nu te văd prea bine... Și cum vă spuneam prin '91 aveam 14 ani. Da' despre ce vorbeam? Ah, jocurile! Ce-or mai fi și alea?

Titlu:	Sebah, dar mai simplu Seba
Gen:	I'm too sexy for my car, too sexy by far...
Producător:	Un el și-o ea în focuri
Data apariției:	... și-ntr-o zi din '77 s-a născut Domnia-mea!
Procesor:	Mic, da' duce!
Memorie:	RAR și din când în când
Cerințe minime:	Una bucată femeie, una bucată butelcă și... atât.

NOTA:			
		Gameplay:	Prietenos, simplu, accesibil etc.
Look:	Fatal... în altă viață	Feeling:	Vulcanic
Sunet:	Alo, alo... se-aude ceva!!!	Impresie:	Gata, că m-am săturat!

Primul contact

Era o toamnă târzie. Vântul tremura printre frunzele uscate. Copii nu mai erau pe afară și nu prea aveam ce face. M-am hotărât să-i fac o vizită unui bun prieten de-al meu. Nu-l mai văzusem de mult timp și nu știam ce s-a întâmplat cu el. Zis și făcut. Mă înființez la ușa lui și-mi lipesc degetul de sonerie. Într-un târziu răspunde mama lui Ionuț. „Sărut mâna tanti, Ionuț e acasă?". „Cum să nu, stă și se joacă." Fără să-și dea seama femeia a rostit cuvântul magic: „se joacă". Neștiind ce se poate juca Ionuț singur în casă, am pătruns cu o neliniște în suflet în camera acestuia. Surpriza mea a fost imensă când l-am văzut în fața unui televizor alb-negru, cu o cutiuță ciudată în mână și cu niște bare albe ce se mișcau pe ecranul negru. Era un televizor Sport cu jocuri. Nu știu câți dintre voi ați văzut așa ceva. Televizorul se vindea cu două chestii care ar fi străbunicii joystick-urilor din ziua de astăzi și avea implementat un joc cu un cerc-pătrat ce trecea dintr-o parte în alta a ecranului. Existau două niveluri de dificultate date de viteza cu care se mișca pătratul. Se putea juca și în doi, deci primul multiplayer pe care l-am văzut. Semăna cu tenisul, dar trebuie să vă gândiți că jucătorul nu controla altceva decât o bară verticală ce executa o singură mișcare: de sus în jos și de jos în sus. Nu trebuie să vă mai spun că ore întregi, până noap-



Așa arăta un joc frumos - Saboteur



Cursele în Turbo Esprit



Amețitul


Pirates pe Commodore

tea târziu, am rămas împreună cu el în fața televizorul. A doua zi la fel, a treia și așa mai departe până când iubiții noștri părinți s-au adunat la o ședință și au hotărât că nu mai avem voie la el decât duminica (pe atunci nu exista week-end).

Al doilea contact...

... a avut loc în generală, la ani buni de la prima experiență. De această dată a fost vorba despre un HC pe care-l avea un coleg de clasă. Plecam de la școală și mergeam la el acasă unde ne jucam înnebuniți, uitând de mâncare, de lecții și restul lucrurilor pământești. În acea perioadă, Televiziunea Română Liberă a hotărât că informatica este un domeniu de viitor și au introdus o emisiune de vreo jumătate de oră în program. În aceasta, un domn la patruzeci și ceva de ani prezenta tot felul de programe de grafică, de calcule etc. și avea, în cea mai mare parte a emisiunii, o secțiune dedicată jocurilor. Spun în cea mai mare parte pentru că, nu știu dacă vă vine să credeți, transmitea jocuri pentru HC pe televizor. Așteptam cu nerăbdare emisiunea pentru că legam casetofonul la televizor prin cablu și înregistram jocurile pe care le jucam în disperare după aceea. Poate pare incredibil, dar vreo douăzeci de minute ecranul televizorului era plin cu dungi orizontale în nuanțe de gri și scotea niște sunete care-ți zgâriau urechile. Cred că foarte multă lume și-a dereglat televizoarele atunci pentru că nu știau ce se întâmplă.

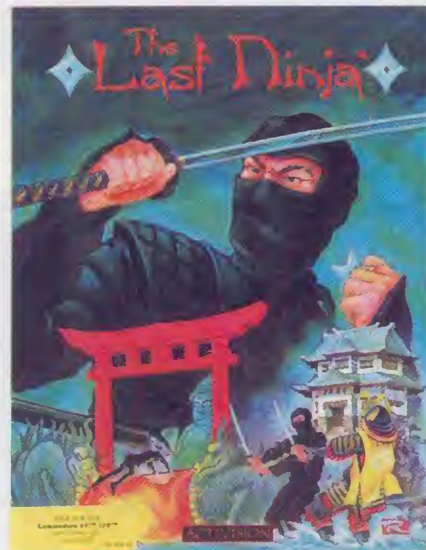
Multe ar fi jocurile cu care mi-am umplut timpul pe HC, dar cu greu îmi mai amintesc numele lor: Saboteur, Vec Le Mans, Dizzy, Turbo Esprit, Conan etc.

În cele din urmă, după îndelungi rugăminți, părinții mei m-au binecuvântat cu un Commodore 64. Era o minunăție pe vremea aceea. Aveam și floppy-disk de 5.25. Coșmarul casetelor se încheiase pentru mine. Nu mai înjuram că, după ce am așteptat 10 minute să se încarce jocul, acesta tot nu mergea deoarece era banda stricată. Diferența dintre HC și Commodore era destul de mare. Jocurile erau mult mai complexe, grafica altfel și, pe deasupra, era al meu. Nu trebuia să mă mai duc la alții să mă joc. În plus, mai aveam prieteni care aveau Commodore (după cum știți jocurile de pe HC nu erau compatibile) și nu duceam lipsă de jocuri: Pirates, Elite, Last Ninja, Space Taxi, Jumpman, Dynasty Wars, Impossible Mission și multe, multe altele, pe care nu mi le mai amintesc.

Tehnologia modernă

Numesc astfel perioada primelor PC-uri. Cu acestea am intrat în contact în liceu. Era deja un pas înainte făcut cu XT-urile prin Gorilla pe care-l jucam cu Pepper în drăcie (aceeași reacție am avut-o mai târziu, tot cu el, când am dat peste Worms). Drept să vă spun, nu era nimic în plus, poate în minus față de Commodore, dar era vorba de feeling. Cu bătrânul 286 a fost deja altceva. Atunci am dat de un joc care pur și simplu m-a fascinat: Prince of Persia. Aventurile prințului au ocupat mult timp din orele mele de informatică. Dacă stau să mă gândesc acum nu era decât un arcade normal, cu momente dificile în care prințul dispărea din raza vizuală după vreo coloană, stâlp, ceva, dar unde mai văzusem eu mișcările pe care le executa acesta cu atâta grație. Când urca la următorul nivel se agăța și se balansa atât de frumos încât îl puneam să urce și să coboare numai pentru a-l mai vedea o dată.

A urmat o perioadă destul de tristă pentru mine. Am renunțat la Commodore pentru că am văzut altceva cu mult mai bun, dar totuși nu mi-am putut permite să dețin așa ceva. Cu toate acestea jocurile nu au părăsit viața mea. O mulțime de prieteni și-au cumpărat PC-uri și am reușit să joc la ei cam tot ce aveau. Ne petreceam după-amiezele, după ce scăpam de școală, cu tot felul de jocuri: Lion King, Bomberman (se încingeau adevărate campionate, cu clasamente, punctaje, retrogradări), Golden Axe, Tarzan, Stunt Master, Budokan. În ceea ce privește sporturile mai jucam un tenis, un Arcade Volleyball, mai târziu și FIFA. Dar simulatoarele sportive nu au devenit pasiunea mea. Preferam să joc un fotbal pe terenul din curtea școlii decât să stau în fața calculatorului. Senzația lovirii mingii cu piciorul este mult mai pu-



Activision la începuturi



Misiune Imposibilă


Aduce a Gorilla



Dynasty Wars - tot Commodore


Prințul din Persia


Bomberman


Tarzan



PlayStation şi Tekken

ternică pentru mine decât apăsarea unei taste.

În schimb, simulatoarele de maşini mi-au plăcut întotdeauna. Un Grand Prix sau Lotus jucam deseori. Bineînţeles că a venit Need For Speed, din care, mai târziu, Porsche-ul m-a încântat şi mă încântă încă cel mai mult (Collin MacRae Rally 1 şi 2 nu au avut acelaşi efect asupra mea).

Din când în când mai încercam şi câte un ChessMaster, când aveam ceva timp la dispoziţie. Răbdare aveam să stau la el, dar nu prea era atractiv pentru ceilalţi, aşa că nu am reuşit niciodată mare lucru.

Şi PlayStation-ul a primit ceva atenţie din partea mea. În special jocurile care se puteau juca în doi. Mortal Kombat, Street Fighter sau Tekken (în special ultimul) au fost încântarea multor ore. Curse cu maşini nebune, golf sau fotbal, orice CD-uri ne picau în mâna constituiau momente de fericire.

Lume, lume, am şi eu calculator

Mai târziu am avut şi eu primul PC acasă. Acum nu mai depindea de ceilalţi ce jucam. Intervenise însă altceva. Nu mai aveam timp pentru jocuri deoarece veneau examenele, venea facultatea. Şi cu toate acestea nu a trecut timpul fără ca eu să ştiu ce înseamnă strategiile: un Age of Empires şi I şi II, un Settlers. Erau jocuri pe care le consideram complexe. Am avut şi încercări de Caesar II, dar parcă nu m-a atras atât de mult. Warcraft şi Red Alert au mai stat şi ele ceva timp la mine pe calculator. Mai târziu şi mult mai aproape de zilele noastre, după ce am intrat în colectivul LEVEL, am dat de alte strategii bine realizate care mi-au menţinut apetitul pentru acest gen. Cossacks e fascinant prin numărul imens de unităţi pe care le puteam controla, prin felul în care le distribuiam şi le ordonam pe câmpul de luptă. Settlers IV şi Cultures au fost destul de drăguţe. Emperor: Battle for Dune are, în schimb, o tradiţie în spate, o tradiţie pe care trebuie să o respecte şi la înălţimea căreia cred că s-a ridicat. Grafica 3D este de neegalat la acesta. Sunt curios cum va arăta Age of Mythology şi dacă va reuşi să-mi schimbe această impresie.

I've seen the light

First person shooter-ele au fost o adevărată revelaţie pentru mine. Nu am început cu Doom pentru că nu am dat pe la nici un prieten de el, în schimb Quake a fost jocul pe care l-am terminat de parcă ţinea de existenţa mea de atunci încolo. Senzaţia de putere pe care mi-o dădeau armele cu care atacam „animalele" din joc mă pusese chiar pe gânduri. Începusem să mă întreb de efectele pe care le are violenţa din jocuri asupra minţii mele. Acum, că sunt mai bătrân, pot să trag şi o concluzie: „Da". Nu am ratat nici Wolfenstein, dar poate cel mai mult m-a încântat, mai târziu, Half-Life. Fee-


Settlers 2...


... şi Settlers III

ling-ul din Half-Life m-a fascinat de-a dreptul. Un feeling parcă mai puternic îl are Counter-Strike-ul ce m-a cucerit de la început. Probabil datorită faptului că este un multiplayer. Am jucat o mulțime de moduri de Half-Life, dar alegerea mea rămâne aceeași. Un joc atât de simplu, dar cu atâta energie. De aceleași premise s-ar bucura și Delta Force, dar cu rezultate mai puțin spectaculoase. Project IGI, Operation Flashpoint (o atmosferă militară excelent creată), No One Lives Forever, toate au fost mai mult sau mai puțin gustate.

Cineva spunea odată că lucrurile simple sunt cele frumoase. Poate tocmai din cauza dictonului de mai sus nu m-au atras niciodată RPG-urile. Să nu credeți însă că mi se par prea grele, dificile etc. Nu, nu e vorba de asta. Pur și simplu mă plictisesc îngrozitor când văd zecile de magii, zecile de obiecte, unul cu +1 altul cu +2. Cred că bătăliile din RPG-uri sunt cele care m-au îndepărtat cel mai mult de acest joc. Adică, omori două sute de idioți mai slabi ca tine numai ca să te „levăluiești" și ca să omori după aceea alți două sute ce rămân iarăși mai slabi ca tine. Probabil este o viziune simplistă asupra genului, dar c'est la vie. În schimb, jocurile tactice care au și elemente RPG-iste mă atrag destul de mult (mai nou de acest tip este Original War, ar mai fi și Kingdom Under Fire, din care se putea face însă mult mai mult).

Din rândul jocurilor adventure aș vrea să scot de la început Arcatera (un quest cu elemente RPG care mi-a mâncat efectiv nervii), dar altfel quest-urile reprezintă un gen pe care l-am apreciat întotdeauna. Seria Myst este una dintre favoritele mele, deși grafica prerenderizată i-a făcut pe mulți să strâmbe din nas. Myst, Riven și Myst III: Exile mi se pare că ar fi jocurile care reinventează miturile. Sunt jocuri inteligente ce necesită puțină glagorie (adică niscaiva creieraș) pentru a le termina, și tocmai de aici vine și distracția. Ar mai fi Dragon Riders: Chronicle of Pern a cărui storyline mi s-a părut excelent și a cărui continuare o aștept.



Arcatera, un joc de care să fugiți

În ceea ce privește tactica militară, am trecut destul de repede peste primul Commandos. După primele două misiuni nu l-am mai jucat. Am luat o pauză de jocuri (deh, examenele), iar când am revenit nu m-a mai atras. Până la apariția celui de-al doilea a venit însă Desperados pe care l-am terminat. M-a atras atmosfera de western a acestuia și, deschizându-mi apetitul pentru acest tip de tactică, am jucat după aceea și Commandos II-ul. Rezultatul l-ați văzut în review-ul de luna trecută.

S-a dus și dus a fost...

... timpul pe care l-am avut la dispoziție pentru a vă vorbi despre umila-mi persoană. Probabil multe ar mai fi de spus, pentru că multe nu au fost spuse și au fost uitate. Cu o licărire de speranță că nu v-am plictisit prea mult, nu v-ați smuls părul din cap și nu m-ați înjurat prea tare, închei aceste rânduri. Și, dacă nu v-ați săturat de pălăvrăgeala mea, promit să ne mai întâlnim în paginile revistei fără să vă mai înnebunesc cu faptele de vitejie care mi-au umplut până acum existența. La bună revedere.

Sebah



Primul Myst



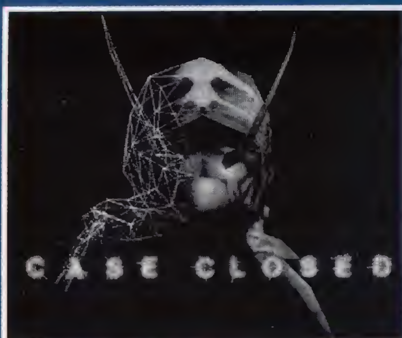
Ultimul Dune, arta strategiei



Ultimul Myst

Case Closed

Acesta este la rândul lui un MOD single-player de Half Life în care acțiunea se petrece pe aproximativ aceleași teritorii ca în original, adică Black Mesa. Singurele diferențe sunt la capitolul dificultate, unde e clar că nivelurile sunt mult mai grele decât m-am așteptat. Povestea e aceeași, doar că ești un om de serviciu și nu om de știință. Chiar dacă este mai mult un alt Half Life, tot am jucat câteva ore bune fără să mă plictisesc. Părerea mea e că merită.



www.planethalflife.com/caseclosed/

Russian Front

Frontul rusesc în materie de jocuri se afirmă și el pe linia conversiilor si modalităților de Half Life. La acest mod se lucrează de ceva timp și se poate spune că la prima vedere arată bine.



Va fi de multiplayer, iar acțiunea va fi localizată undeva pe frontul ruso-german, în Al Doilea Război Mondial.



Puteți vedea modelele pe site-ul rfront.stomped.com.



They Hunger 2

În runda a doua, morții sunt ceva mai vii, probabil din cauza aerului rece de munte

Bună seara, copii. Pentru că ați fost cuminți, Moș Crăciun v-a mai adus încă un episod din mod-ul Half-Life horror și pe alocuri terror, *They Hunger*. Pe lângă acesta, dacă rămâneți cuminți și vii o perioadă bine determinată de timp, veți primi și un set de jucării autentice „They Hungered dar acuș e sătui", cu setul de creiere și bateriile încorporate. Jucăriile dispun de coloană sonoră, adică voci, care vor repeta necontenit pentru satisfacerea nevoii de suspans, același și același lucru: „De ce ne e foame?", „Hai la mama", „Unde ești mă cerebele?", „Distruge!!!!", „Ham, Ham. Ham" - varianta buldog, respectiv „..." - varianta „Secția 34 de poliție". Ca bonus, dacă răspundeți corect la întrebarea „Unde ești, mă?", veți primi premiu un set de cuțite de bucătărie din material inoxidabil, în spate. Nu uitați că „Moș Crăciun e cu voi, yeah man!" precum și să vizitați magazinul de piese auto „Sania" de pe Calea Moșilor.

Am urcat la etaj și...

Povestea continuă cu... „Creierul din spatele afacerii nu era unde ar fi trebuit să fie. Mă tot întreb oare cum de nu am putut să-mi dau seama de asta decât atunci când am călcat în el. Era împrăștiat peste tot. Folosind criterii precum dimensiunile și amprenta ADN, am rămas surprins, căci rezultatele înclinau către o blondă, dar când am deschis ochii și am realizat că eram în sediul poliției, m-am prins: era șeriful. Acum stau și privesc la toaleta plină de... apă, la revista de pe pat care nu-mi place, și restul lucrurilor din celula de poliție, adică pereții. Ah, dacă aș fi avut o umbrelă... Dar n-am. Zgomote... Se deschide o nișă în perete prin care văd ce se întâmplă în secție. Șeriful împreună cu acoliții lui, cu toții acreieriți, ucideau fără milă o serie de indivizi care au îndrăznit să trăiască. Hopa, dacă aparențele nu mă înșeală, e rândul meu. De ce mama mirării



Cred că mi-a rămas ceva în gât...



Cuibușorul de nebunii

aparențele astea nu înșeală niciodată. Buf!!! O bucată de zid din spatele meu zboară împreună cu patul și revista care nu-mi plăcea chiar de nici o culoare. Sar, fug, și văd o mașină cu aruncător de rachete pe ea. În fine, intru din nou în mediul meu și împreună cu polițistul viu care m-a scăpat, rezolv situația." Eroul nostru salvator scapă ca prin minune din sediul poliției unde era captiv. Însă culturile de zombie au fost foarte productive anul acesta, și, dacă tot a început, e timpul să și termine cu recolta asta de toamnă. Așa că, în acest episod aproape toată acțiunea se desfășoară în cadrul unui sanatoriu de recuperare pentru criminali. Pe parcursul acțiunii, descoperim, în fine, cauzele pentru care altceva decât morți plictisitori nu mai vezi nicăieri. Probabil nu v-ar fi trecut niciodată prin cap că este vorba de un experiment al unui profesor nebun, experiment care a scăpat de sub control. Nici mie. Veți asista la o serie de discuții și veți afla totul de la asistenții rămași normali și, respectiv, de la vreo 30 de magnetofoane împrăștiate peste tot. Sanatoriul este într-o frumoasă zonă montană, așa că puteți să vă rupeți câteva ore pentru drumeții și relaxare într-un cadru natural exotic.

Asemănări și diferențe

Personal, acest al doilea episod mi-a plăcut mai mult. În primul rând este mai lung, iar mediile prin care circuli bucură mai viguros organul vizual. Se pare că Neil Manke (cel ce a inventat și produs toată seria) a fost ceva mai imaginativ și a lucrat mai mult la el. Asemănările cu *They Hunger 1* țin în general de personaje. Întreaga serie de patru tipuri de monștri este prezentă și aici cu unele îmbunătățiri destul de... absente. Armele din prima parte sunt prezente și ele și... cam atât. De aici încolo, diferențele sunt destul de mari. Apar o serie de monștri noi, unii chiar fermecători: poștași ucigași, polițiști cărora le poți vedea conținătorul deoarece fața lipsește, Frankenstein-i supărați care lovesc ca un ciocan hidraulic bine configurat, buldogi care se gudură în timp ce îți deschid butonierele, lego-zombie alcătuiți din tot felul de combinații de arme înfipte-n cap, mâini care ies nevinovate din stomac și picioare care și-au depășit condiția, schelete care produc descărcări electrice de mare amplitudine și alții. Armele sunt și ele ceva mai variate și pe lângă cele din primul episod mai dispunem de: o cheie fixă de 50, utilă pentru execuții rapide și de precizie, hârleț de gropar pentru sadici refulați și un minigun foarte ușor de manipulat pe care vi-l recomand cu complimente din partea morgii. Grafica și sunetul sunt sensibil modificate, nivelurile foarte bine lucrate, uneori chiar pasionante. Trecerile între niveluri se fac pe baza unor puzzle-uri, care cer destul de multe ori foarte multă imaginație. Vă veți bloca de câteva ori câte o oră-două fără să vedeți vreo posibilitate de ieșire. Odată am fost nevoit să împing un scaun de la un capăt la altul al nivelului pentru că altă posibilitate nu exista. Decorurile se încadrează în stil, cu sanatoriul de criminali nebuni, sinistra casă a doctorului vinovat, laboratorul de la subsol unde există un adevărat labirint plin de camere de tortură, toate atingându-și scopul de băgare în toți sperieții. Dacă mai punem la socoteală și zgomotele care te înconjoară de pretutindeni, rețeta pentru o noapte plină de adrenalină este gata.

Iară va urma

They Hunger 3 este și el gata de ceva vreme și abia aștept să-i dau de capăt. Nu știu ce va urma, deoarece primul episod se termină cu raderea sanatoriului de pe fața pământului și cu ceva de genul: „Iubitule, iubitule! Ce s-a întâmplat, ai avut un coșmar? Haide, scoală-te. E târziu?" și gata. Nu tu urlete și strigăte, nu tu „De ce ne e foame?", nu tu „Hai la mâta", nimic. Să vedem...

Locke





Un anume președinte, nu spun care.

Maldavria

La capitolul Quake III Arena, ansamblul de modalități îl însoțește destul de îndeaproape pe cel de Half Life. Maldavria este un mod de Quake III Arena unde lumea fantasy și înalta tehnologie se îmbină armonios dând naștere unei populații abundente de frag-uri. Ideea e simplă: trebuie să-i faci praf pe ceilalți, pentru ca o zeiță să controleze nu știu ce artefact pentru veșnicie. Ce arată într-adevăr bine în jocul ăsta sunt armele, impresionante de-a dreptul.



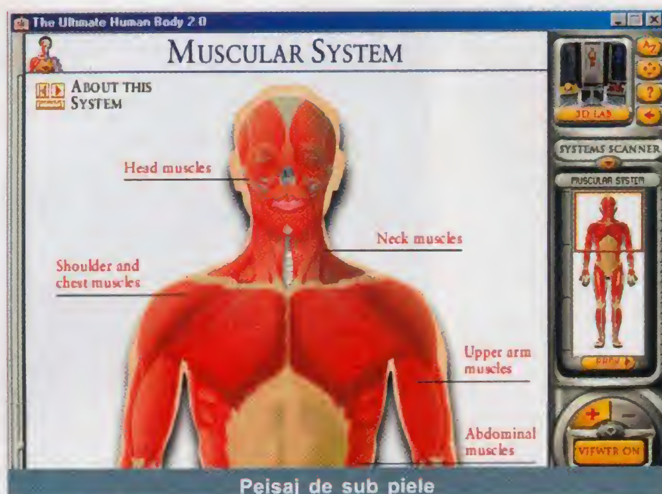
Site oficial http://www.planetquake.com/maldavria/

Hunt

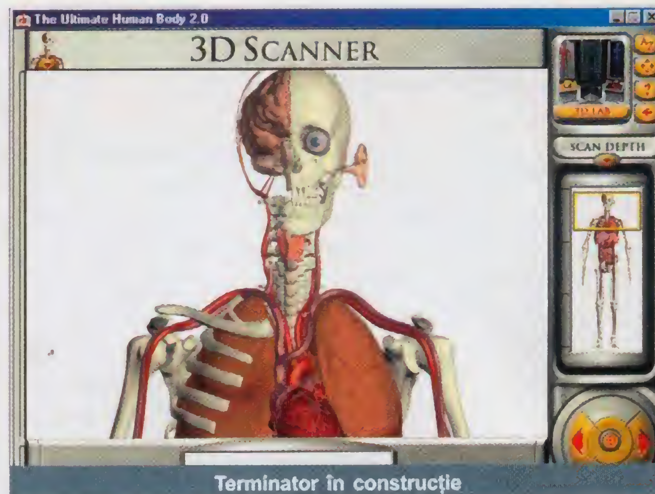
O nouă versiune a modului de Quake III, Hunt, a fost lansată. Acest mod are două alternative, single-player sau multiplayer cooperativ și singurul lucru pe care trebuie să-l faci este să omori cei două sute de monștri prezenți și să aduni cele nu știu câte artefacte ascunse pe peste tot. Engine-ul de Quake III fiind unul de valoare, e foarte posibil ca plictiseala să nu apară prea repede. Din partea mea, vi-l recomand și pe acesta că nu mă doare mâna.



www.planetquake.com/modifia/hunt



Peisaj de sub piele



Terminator în construcție

The Ultimate Human Body 2.0

Atenție părinți! În rândurile următoare sunt descrise scene de violență casnică feudală indiană! Sânge în exces! În exclusivitate, pentru admiratorii romantismului francez!

Rajahul se plictisește! Rajahul se plictisește până și de moarte... Rajahul este într-o pasă neagră, în care absolut, dar absolut nimic, nimic, nimic nu-l mai poate impresiona. În fața oricărei tentații, mușchii feței sale rămân perfect imobili, ochii mohorâți și inexpresivi, iar paloarea obrazului său nu virează nicicum spre roșu (din acest ultim indiciu deducem că rajahul nu se îndepărtează). Pur și simplu, rajahul se plictisește.

Și cum se plictisea rajahul, în disperare de cauză, vine concubina sa preferată și, într-un dans lasciv, începe să dea din buric. Rajahul, la fel de plictisit, o îndeamnă „să dea jos!". Deși violent de brunetă, copila de harem nu pricepe: „să dau mai jos din buric? adică... măria ta vrei să fac podul?... sau genoflexiuni?". „Țoalele!" scuipă scurt rajahul un răspuns plictisit, plictisit, plictisit. Și dă fătuca jos, „mai dă jos!" zice rajahul, și dă fătuca jos și tot dă jos la îndemnul stăpânului său, până când rămâne de tot despuietă. Rajahul, însă, cu ochii deja holbați și nări fremătânde, prinde a zbiera: „Mai dă jos!". Sărmana concubină, ce să facă? Robită bunului plac al stăpânului său, face discret un semn către cei doi harapi aflați la ușa haremului. Harștl, taie cuțitele lungi ale acestora, iar biata fătucă, de viu jupuită, continuă să danseze în fața stăpânului său. Se ridică aburi din trupul său cald, roșu de sânge, și doar ochii fără pleoape mai amintesc de cea care era preferata rajahului. Și care acum este cu siguranță favorita nr.1 dintre toate soțiile acestuia. Căci rajahul nu se mai plictisește.

Observația I. Dacă nu ați sesizat până acum, vă spun eu că, într-un fel, presupunerea copilei s-a adeverit, căci, odată cu pielea, dânsei i s-a dat jos și buricul.

Observația II. Celor care, oripilați de rândurile de mai sus, li se pare deplasată prezența acestora în revista noastră, le atrag atenția că „Regele se plictisește" și „Rajahul se plictisește" aparțin lui Victor Hugo, respectiv Alphonse Allais. Eu nu am făcut decât să plagiez, umil și epigonic.



1,3 kile? Duduie, rămâne-așa?

Cititorul se plictisește...

... oare este cazul să mai continuu? Dar, în lipsa unui harem corespunzător utilat, fără indoială bunul nostru cititor va începe să se plictisească (după ce termină din copertă în copertă întreaga sa colecție LEVEL, bineînțeles!). Odată plictisiți, ce vă rămâne mai bun de făcut decât să isprăviți treaba pe care netrebnicul padișah, sau rege, sau rajah, a lăsat-o doar la nivelul tegumentelor.

Numai că, în vremurile noastre de acerbă exprimare a celor mai fistichii drepturi ale omului, dreptul fundamental la piele și, în general, la ochi, nas, gât, urechi, membre, organe interne, oase etc. nu mai permite, însă, explorarea la propriu a corpului uman, așa precum o practica la timpul ei nobilimea feudală.

Și aici vine ca lipit CD-ul multimedia „*The Ultimate Human Body 2.0*". În cele trei secțiuni (mmm, ce sugestiv sună - „secțiuni"!...) principale, și anume: Systems Scanner, 3D Scanner, X-Ray Scanner, veți putea vedea tot ceea ce face din om ceea ce este. Veți putea da pielea la o parte și admira tridimensional sistemul muscular. Veți putea da apoi și mușchii jos, pentru a arunca o privire asupra organelor interne. Și dacă și acestea stau în calea privirilor voastre setoase de cunoaștere științifică, veți putea renunța și la organele interne pentru a admira o tigvă goală deasupra câtorva sute de oase, în deplina splendoare a unui schelet perfect modelat 3D, ce poate fi privit din toate unghiurile.

Un atlas anatomic?

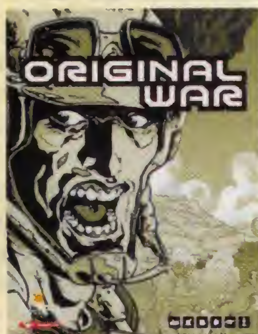
Unii, dat fiind prețul unei asemenea cărți, și-ar putea pune întrebarea de mai sus sperând că CD-ul *The Ultimate Human Body 2.0* ar putea fi o alternativă mai accesibilă. De aceea precizez că *The Ultimate Human Body 2.0* este adresat mai mult celor mai tineri și mai necunoscători dintre noi. Dar, prin animațiile, secvențele dinamice modelate 3D, prin explicațiile vorbite și prin baza mare de date în care ne sunt prezentate componentele noastre interne, *The Ultimate Human Body 2.0* se dovedește un produs multimedia atractiv, ce ne permite să ne facem o imagine de ansamblu asupra alcătuirii și funcționării corpului uman.

Și chiar că nu m-am plictisit deloc în cele câteva ore în care am studiat, cu deosebită plăcere, *The Ultimate Human Body 2.0*...

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	DK Multimedia
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3302375
ON-LINE	www.dkonline.com/dkcom/dk/4cat4.html

Tombola LEVEL şi 



Continuăm tombola organizată împreună cu Best Distribution, oferindu-vă ca premiu jocul RTS **Original War**.

1 În ce an se petrece acţiunea din Original War?
a) 2600 b) în viitor, peste 50.000 de ani c) acum 2.000.000 de ani
Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr al revistei.

Tombola LEVEL şi 

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

1/02 **1** ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX



Continuăm concursul organizat în colaborare cu Monosit Conimpex. Premiul este un simulator de Formula 1: **Grand Prix 3 - 2000 Season**.

1 Care sunt cele două circuite introduse în Grand Prix 3 - 2000 Season?
a) Monte Carlo şi Imola b) Indianapolis şi Sepang
c) Monza şi Hockenheim
Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest numărul al revistei.

Tombola LEVEL şi

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

1/02 **1** ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi Sony





Sunt oferite ca premii 10 jocuri „Syphon Filter 3”.

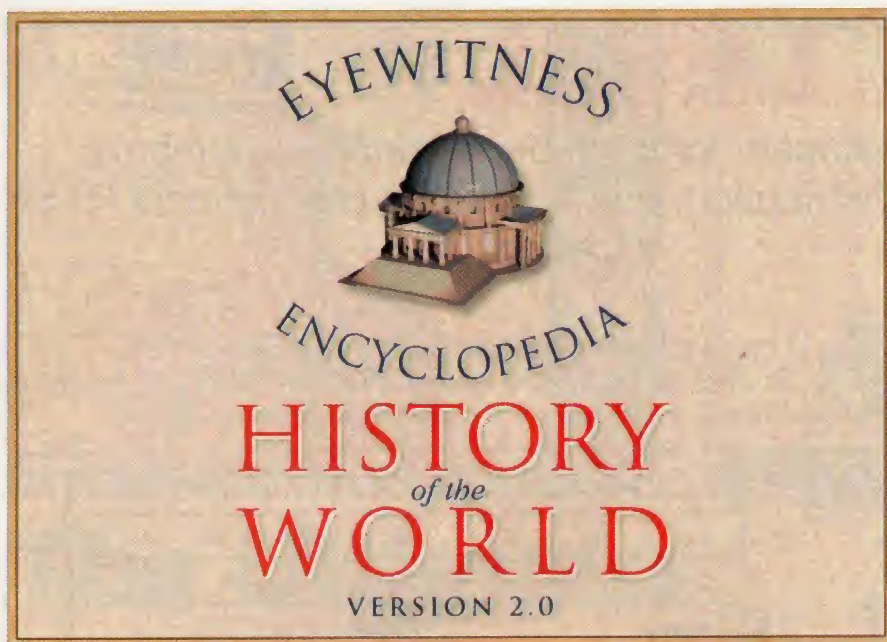
1 **Cum îl cheamă pe împăratul cel rău din jocul Breath of Fire IV?**
a) Ryu b) Windia c) Fou-lu
Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi Sony

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐ 1/2002

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

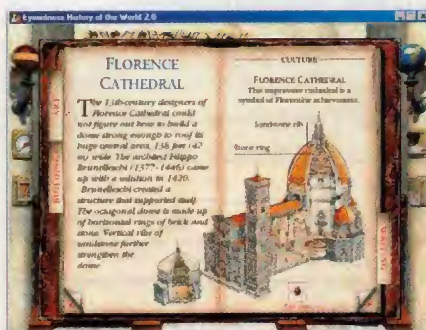


Ce se poate găsi în ceea ce autorii înșiși numesc: „The world's best-selling history encyclopedia"?

He-he, când ajunge pe la mine vreun CD multimedia ce are drept subiect istoria, la ce credeți voi că mă uit eu înainte de toate? Este evident că primele lucruri pe care le caut sunt referirile la istoria propriei noastre țărișoare. Nu există test mai bun al seriozității și acurateții cu care sunt realizate astfel de produse multimedia decât felul în care abordează anumite evenimente din mult prea contorsionata noastră istorie.

History of the World 2.0 mi-a ușurat mult munca de căutare a referințelor despre România, deoarece are o întreagă secțiune dedicată istoriei statelor lumii. Bine, să nu vă închipuiți acum că în această parte a *History of the World 2.0* se intră în amănunte. Nu, istoria fiecărei țări în parte este rezumată crâncen, fiind redusă la câteva etape considerate semnificative de către autorii prezentei enciclopedii multimedia. Sau este vorba de etape despre care „autorii prez..." cred că ar fi semnificative pentru eventualii utilizatori? În cercul acesta vicios intră în horă și cuvântul manipulare? Discutabil, orice este discutabil...

Deci, pe la 300 înainte de Hristos, dacii se așază în spațiul c-d-p (carpato-da...). Așa o



fi, deoarece unii păliți de viziuni spun că dacii s-ar fi dat jos la paralela 45 venind de la miazănoapte, din Hiperboreea. Da, dar cum se împacă asta cu cei care afirmă cu siguranță că dacii practicau neurochirurgia pe genunchi, în peșteri, cu milenii înainte de Hristos? Mă rog, să trecem mai departe.

Unde ajungem la introducerea creștinismului ortodox în Dacia, petrecută pe la anii 800, sub conducere bulgară. Neexistînd nici o altă referire la introducerea creștinismului la noi, se poate crede (ce șmecheri!) că noi am fost

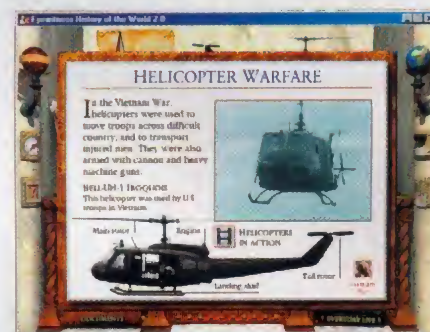


creștinați la 800 de bulgari. Spuneți asta unui preasfințit sau unui înalt preafericit și-o să-i cadă potcapul din creștet, ca secerat de Necuratul. Și nici nu va mai fi prea extrem de fericit...

Circul însă, nu se oprește aici, pentru că imediat aflăm, într-o succesiune delirantă, în două fraze, că: ungurii lui Arpad au ocupat Transilvania, de aceea populația românească a migrat în masă la est și sud de Carpați, punând bazele principatelor Moldovei și Valahiei, Vlad Țepeș a fost un principe valah al cărui obicei de a trage inamicul în țeapă a inspirat poveștile de mai târziu despre Contele Dracula. Și cam atât despre Principatele Române. Demențial! Ce păcat că Ștefan cel Mare nu a inspirat povești despre Pinochio și/sau Scufița Roșie... L-am fi găsit în „cioclopedie"...

După câteva scurte referiri asupra jugului otoman și a scuturării sale, se ajunge la Primul Război Mondial. Și ce aflăm aici? Citat: „Romania occupied Transylvania, and was awarded this territory after the war ended." Pe scurt, foarte pe scurt, adevărul poate fi spus și așa. Dar ce înțelege din acest adevăr un străin care habar nu are de amănuntele și nuanțele acestei chestiuni? Păi...

Ajuns la perioada celui de-al II-lea Război Mondial, simt iar nevoia să rup un citat din trupul scumpei noastre enciclopedii de istorie: „At the start of World War II Romania was occupied by the Germans. It then sided with the Axis powers and joined the German invasion of the Soviet Union in 1941. Romania was occupied by Soviet forces in 1944." Și aici se termină WWII pentru noi. Vă dați seama că pentru occidentali nu a existat niciodată un



23 August? Iar noi suntem în continuare asimilați ca aliați ai Germaniei, și atât?

Dar frazele care urmează imediat după cele citate anterior sunt bestiale. Sub titlul „Communism", scrie negru pe alb: „In 1945 the communists assumed power. Transylvania rejoined Romania from Hungary in 1947." De aici eu înțeleg că în '45 comuniștii și-au asumat dificila sarcină a puterii, fără nici o mențiune în privința faptului că totul s-a petrecut sub amenințare, și nu tocmai în '45, ci după convulsiile unor încercări de menținere a democrației multipartinice. Mai departe nici nu mai comentez. Nu mai comentez nimic nici în ce privește *History of the World 2.0*, decât că este un exemplu strălucit de concizie în prezentarea faptelor istorice. Dar, întocmai ca la encodarea MP3, când comprimi prea tare, materialul muzical aduce cu cel original, însă este mult, mult distorsionat. Așa că mai bine vă las cu pozele. Măcar sunt colorate.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	DK Multimedia
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3302375
ONLINE	www.dkonline.com/dkcom/dk/history2.html

talon de abonament

Decupaţi talonul din revistă, completaţi-l şi expediaţi-l împreună cu dovada plăţii pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Braşov.

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poştal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Braşov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Braşov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Braşov.

❑ **DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

❑ 6 luni, la preţul de 400.000
❑ 12 luni, la preţul de 750.000

Începând cu luna ______

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Judeţ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poştal / ordinul de plată** nr. ....

❑ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament **LEVEL** 1/02

talon de comandă

Atenţie!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonaţi la redacţie pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoţite de dovada plăţii NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poştal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Braşov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Braşov.**

❑ **DA, doresc**

Revista	Preţ	Bucăţi	Total
CHIP SPECIAL Reţea	70.000 lei/buc.		
CHIP SPECIAL Drivere	60.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 1-6/2001	25.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Judeţ**		
Telefon:	**E-mail:**			

Am plătit .... lei în data de .... cu ❑ mandatul poştal nr. ....

talon de comandă 1/02



Tombola LEVEL şi Ubi Soft



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu un simulator de Formula 1: F1 Racing Championship.

1 Cu ce tehnologie au fost create traseele din F1 Racing Championship?

a) ADN b) FRF c) GPS

Răspunsul se găseşte în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi



Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ______

1/2002

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Judeţ**		
Telefon:	**E-mail:**			









Vreau și eu un snowboard!!!

Se făcea că într-una din zilele în care iarna de abia începuse să își anunțe venirea, o consolă PlayStation2 tocmai poposea în redacția LEVEL. Amatorii de senzații tari pe PC (gen ecrane albastre și viruși neprietenoși) din redacție au ridicat din umărul colegului și au aruncat o privire nu tocmai ospitalieră cutiei ce trona pe unul dintre birouri. Dar cum curiozitatea învinge întotdeauna (și ca să nu fi cărat de degeaba un ditamai televizorul) am purces, la fel ca și ceilalți colegi, la a testa valabilitatea zicalei „PC, PC... da consolele..."... uh, cum era zicala?

Primul joc (ce joc!) pe care am testat tremurând joypad-ul DualShock a fost, este și va fi *SSX*. Jocul a picat tocmai bine, dat fiind că afară se pregătea să ningă iar dânsul tratează un subiect perpendicular, paralel, oblic și intersectat cu zăpada, și anume snowboarding-ul (datul pe o placă sofisticată combinat cu senzațiile tari date de săriturile de la j'de metri de pe o stâncă mai prietenoasă pe una mai ascuțită). Așadar, avem de ales dintr-o mulțime de boarder-i mai mult sau mai puțin calificați, fiecare cu specializarea sa (unul fuge mai repede cu placa la deal, altu' sare mai bine cu ea de pe bloc etc.), figura unică și grupa sanguină specifică. Suntem puși apoi în delicata poziție de a alege între a ne întrece cu alți câțiva nebuni pe piste special amenajate, a ne demonstra detenta într-un concurs de sărituri și răsturnări (de situație, de placă etc.) sau a ne plimba liniștiți și nefugăriți de nimeni pe pistele mai mult sau mai puțin amenajate amintite mai sus.

Problema care intervine aici este că în momentul în care te-ai prins ce fac butoanele de pe pad și că stânga nu e dreapta nu vei mai putea lăsa televizorul din ochi și scaunul de sub șezut. Senzația de viteză, fluiditatea mișcărilor și, în general, sentimentul ăla copilăresc de „coolness" (ce cuvânt prostesc!) pot duce la reacții pașnice de genul „Vreau și eu snowboard!" (a se vedea începutul articolului) sau un pic mai agresive gen









„Mâine mă dau cu placa din bloc în bloc și fac o fază ca aiaaaa!". Atenție, deci! Alte senzații tari se vor trezi în gamerul nostru în momentul în care va realiza genialitatea și frumusețea traseelor și va înțelege că soundtrack-ul jocului este unul dintre cele mai bine alese (sau bune, punct) pe care a avut ocazia să le dea drept hrană urechilor sătule de zbieretele vecinei.

Jocul te ține în priză cel puțin câteva zile, după care se constată însă o scădere a interesului față de căzăturile de la i'de metri. Nu vă faceți griji pentru că o pauză nu strică niciodată și apoi cheful de zăpadă va reveni peste câteva zile la fel de puternic și de nestăvilit.

SSX poate fi jucat și în doi în cazul în care sunteți norocoșii posesori a două pad-uri din acelea minunate și aveți un prieten firav și blând care nu se supără dacă îl mai scoateți de două, trei, patru ori de pe traseu.

Acestea fiind spuse și revenind cu picioarele pe pământul redactorilor serioși țin să vă spun că SSX este unul dintre cele mai „distractive" și acaparante jocuri pe care le-am jucat vreodată. Dacă aveți un PS2 ar fi o crimă să nu acordați și acestui joc șansa de a se lăfăi pe televizorul vostru.

Mitza

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	SSX
Producător	Electronic Arts BIG
Ofertant:	Best Distribution
	Tel: 01-3455505

Consolă PS2 oferită de Best Computers

Câștigătorii lunii noiembrie

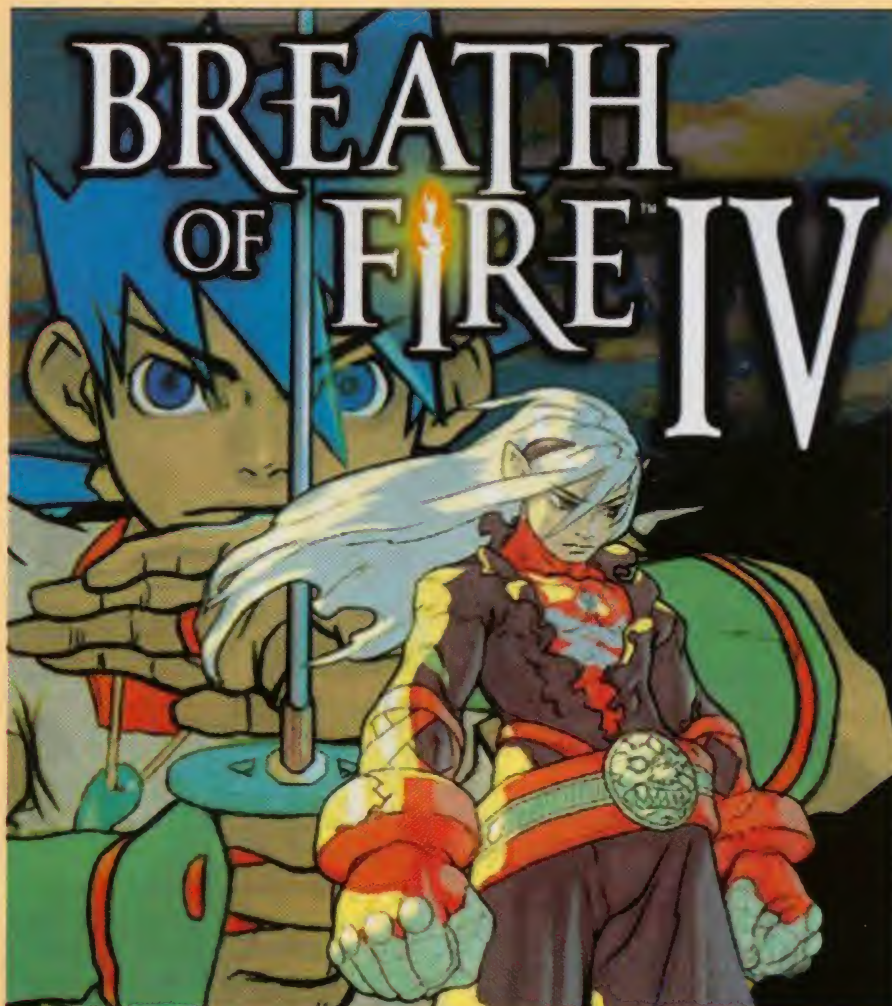
La concursul LEVEL organizat împreună cu **Best Distribution**, jocul *Total War: The Mongol Invasion Expansion* a fost câștigat de către **Costin Mihai Cristian** din Timișoara.

La concursul LEVEL organizat împreună cu **Ubi Soft**, jocul *MystIII Exile* a fost câștigat de către **Cocei Răzvan Alexandru** din București.

LEVEL și **Sony** au oferit 10 jocuri PlayStation *„Disney's Atlantis: The Lost Empire"* următorilor: Petrișor Adrian (Mediaș), Tomoșoiu Paul (Călărași), Comșa Sergiu Marin (Alba-Iulia), Sisu Marius (Peretu), Borzan Ciprian (Cisnădie), Dragomir Marius Dan (Alba-Iulia), Kavinschi Cătălin (București), Vasile Cristi George (București), Zamfir Mihai Alexandru (Pitești), Zamșa Daniel (Buzău).

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție 068-415158 sau 068-418728.





O poveste cu prințese și Feți-Frumoși japonezi

Din păcate, până acum seria *Breath of Fire IV*, deși, după cum se vede, a ajuns deja la a patra versiune, nu a avut onoarea și plăcerea de a trece prin mâinile mele. Și dacă stau să mă gândesc bine nici nu îmi pare prea rău, mai ales după ce am jucat această ultimă variațiune pe tema respirațiilor fierbinți.



Pe scurt

O oarecare prințesă Windia se aventurează în teritoriul inamic și, bineînțeles, dispare subit. Sora ei, cuprinsă de neliniștea frățească se decide să-i calce pe urme. În primejdioasele sale peregrinări se întâlnește cu un tânăr enigmatic și taciturn, pe nume Ryu, prin ale cărui vene curge puțin sânge de dragon. Sau Forță... sau Șforță... mă rog, el știe mai bine. Între timp (și aici imaginați-vă acea scenă de film clasică cu mutatul acțiunii în alt loc și fraza „In the mean time") un oarecare împărat Fou-lu și-a adus aminte că în urmă cu 500 de ani el stăpânea aceste teritorii și profitând de noua lege a retrocedărilor s-a decis să-și revendice drepturile teritoriale. Însă Nina și Ryu nu vor în ruptul capului să părăsească scena și normal că așa se ajunge la inevitabilul conflict cu Fou-lu.

Pe și mai scurt

Ca în orice RPG, odată cu siropoasa poveste, jucătorii se vor putea delecta alături de o serie de personaje dintre cele mai ciudate, de la roboți la câini-samurai, unul mai ciudat decât celălalt și cu abilități dintre cele mai trăsnite. Sistemul de luptă este oarecum asemănător cu cel întâlnit în mult mai apreciatul Chrono Cross. În plus, și probabil cel mai atractiv element, este posibilitatea a combina magiile în combo-uri. Astfel, poți lua două magii, le unești și poți obține una mult mai puternică și mai eficace.

Din păcate, dacă în ce privește povestea și jocul propriu-zis, titlul se prezintă relativ bine, în schimb la capitolul tehnic (grafică și sunet) o dă „în bară". Combinația de 3D și sprite-uri, de altfel specifică consolelor, pare să o ia razna, fără sens și fără noimă, ajungându-se la situații în care nu mai poți distinge detaliile. Când pe piață există jocuri precum Final Fantasy sau Chrono Cross, mi se pare oarecum dubios să te prezinți cu o asemenea grafică.

Un alt aspect, hai să zicem frustrant, sunt quest-urile care abundă în tot felul de mini-jocuri unele absolut ilogice și de cele mai multe ori plasate în locuri și momente nepotrivite. Ca să nu mai amintesc de faptul că se abuzează de ele.

Dacă sunteți fani ai consolelor, și mai ales ai RPG-urilor dedicate acestei platforme, atunci poate că veți găsi compania acestui joc agreabilă. Dar poate că vă va servi doar ca încălzire pentru Chrono Cross sau Final Fantasy.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Breath of Fire IV
Producător	Capcom
Ofertant	Best Distribution
	Tel: 01-3455505









The One



Luna aceasta vă prezentăm un film de acțiune și aventură care vă va încânta cu siguranță și va anima un pic zilele de sărbători. În rolul principal joacă un actor pe care l-ați mai văzut și în alte filme de acest gen. Este vorba despre Jet Li, un foarte bun cunoscător al artelor marțiale.

Povestea filmului este cu atât mai interesantă cu cât intervin și elemente science-fiction. Jet Li joacă rolul lui Gabriel Yulaw, un ofițer de poliție, a cărui viață ia la un moment dat o întorsătură cel puțin ciudată. Se întâmplă că un alter-ego al său, care vine dintr-o dimensiune și un univers paralel cu cel în care trăia Gabriel, încearcă să-l ucidă.

Faptul că o proiecție a sa din altă dimensiune îl vânează pentru a-l ucide îl determină pe Gabriel să-și pună câteva întrebări. Acesta își schimbă viziunea pe care o avea asupra realității și începe să cerceteze răul care se ascunde undeva înlăuntrul său. În cele din urmă, lupta dintre cei doi devine o luptă între bine și rău, o luptă între noi și cei care stau în inconștientul nostru.

Filmul are scene de luptă cu arte marțiale și efecte speciale inovatoare care vor adăuga savoare poveștii.

Nu veți putea părăsi sala de cinema fără a vă gândi dacă într-adevăr există un univers paralel și în ce măsură ar schimba acest lucru destinele noastre.

Distribuit de InterComFilm România
Data lansării 11 ianuarie 2002



Evil Woman

Darren Silverman (Jason Biggs), Wayne Le Fessier (Steve Zahn) și J.D. McNugent (Jack Black) sunt prieteni din clasa a cincea. Din copilărie, în liceu și până în zilele noastre când cântă împreună în formația „Diamonds in the Rough" acompaniindu-l pe Neil Diamond, ei au fost nedespărțiți. Dar iată că intervine Judith, o domniță care se consideră doctor psihiatru și care este extrem de frumoasă. Frumusețea ei este întrecută numai de răcoarea inimii prin care trece crivățul de la Întorsura Buzăului. Această apariție fermecătoare îl absoarbe pur și simplu cu farmecele ei neîntrecute pe Darren, reușind să rupă prietenia care exista între cei trei nedespărțiți (n.n.: Femeile, domne', femeile-s de vină!).

La început, J.D. și Wayne încearcă să-l distragă pe Darren prin readucerea în prim-plan a iubirii sale din liceu, Sandy. Aceasta însă dorește să se călugărească, iar singura salvare pare a fi răpirea Zgripțuroaicei cu față de înger și înscenarea morții acesteia. Numai în acest mod ar mai putea Darren să scape de farmecele ei. Cei doi nătăfleți sunt însă anihilați de câteva lovituri de karate ale Frumoasei Judith și Zâna cea Rea (aceeași) îl prinde din nou în ghearele ei pe Darren.

Când soarta pare pecetluită și „Da"-ul final este pe cale de a fi spus, apare eroul din umbră: Neil Diamond.

Distribuit de InterComFilm România
Data lansării 18 ianuarie 2002





LEVEL HARD TESTS

După colinde, urări de bine și sănătate revin la bancul de teste al redacției LEVEL. Se pare că moșu' a avut o desagă destul de mare. Au încăput foarte multe surprize pentru cititorii noștri, atât din punct de vedere al materialelor informative cât și cele distractive. Ce să facem? Încercăm și noi din răsputeri să satisfacem o gamă cât mai variată de doleanțe. Și multe dintre acestea încerc să le rezolv în cadrul acestei rubrici. Dacă sunteți de altă părere sau doriți informații despre anumite produse, apelați cu încredere la bancul de testare al redacției noastre.

BogdanS

GlacialTech Igloo 2300

Acest nume s-ar putea nu vă spună foarte multe, dar produsul din spatele lui merită din plin toată atenția. Este vorba de un cooler destul de nou pe care l-am primit spre evaluare zilele trecute. El este fabricat de firma taiwaneză GlacialTech și a fost special conceput pentru diferite tipuri de procesoare: Athlon 1,57 GHz, Athlon MP/ XP 2000+ (1.67GHz), Pentium III și toate tipurile de procesoare Duron sau Celeron, excepție făcând Celeron-urile la 1,2 GHz sau mai mari. Calitatea superioară și designul, special conceput pentru o disipare cât mai eficientă a aerului, fac din acest cooler un produs deosebit din punct de vedere al calității. Suprafața destul de mare și calitatea superioară a aluminiului au un cuvânt destul de greu în ceea ce privește temperatura procesoarelor. Dimensiunile acestui cooler sunt de 70 x 60 x 51 mm și necesită o alimentare de 12V. Conform spuselor producătorilor, acest model de cooler ar trebui să aibă un număr de 4.600 RPM, dar în urma testelor efectuate de noi, am reușit să atingem chiar valoarea de aproximativ 5.200 de RPM. Acest lucru nu a făcut decât să mă bucure, motivul fiind lesne de înțeles. Mi-aş lăsa cu cea mai mare încredere procesorul în „mâinile" acestui cooler. În ciuda numărului de rotații foarte mare, nivelul de zgomot produs de acesta este destul de scăzut, situându-se undeva în jurul valorii de 38 dBA. În cazul în care aveți de gând să vă overclock-ați procesorul, acesta va face față fără probleme unei supraîncălziri. Masa de aer pe care acesta reușește să o pună în mișcare este de 26 CFM. Fixarea pe soclu se realizează în cele două puncte cu ajutorul unei cleme (GlacialTech EZ Clip) din oțel puțin cam dur, dar totuși nu este nevoie de unelte (șurubelnițe, topoare, drujbe etc.) pentru montarea cooler-ului pe procesor. Modelul de față are miezul din aluminiu, iar la baza lui (adică la contactul cu procesorul) există o folie foarte subțire din argint pentru o mai bună conductivitate a căldurii disipată de procesor.

Alimentarea se face prin cei trei conductori direct la placa de bază, prin intermediul unui conector de 3 pini.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	GlacialTech
Ofertant	Tape Computers
Tel	N/A
Preț	14,70 USD (fără TVA)



Thrustmaster Shock2 Ultra Analog

Totul stă în trei cuvinte: controler de... PS2. Dacă tot am vorbit în acest număr despre o consolă Sony PlayStation2, am hotărât ca în cele ce urmează să vă prezint și un astfel de accesoriu și pentru acest gen de platformă. În ultima perioadă am tot „trăncănit" despre fel și fel de produse Thrustmaster, însă acesta este cu totul și cu totul deosebit. El se adresează unui alt domeniu, de care noi sau eu, cel puțin, nu prea m-am lovit în ultima perioadă. Să vedem totuși, în cele ce urmează, ce lucruri bune, rele sau asemănătoare caracterizează acest gamepad.



Designul este foarte bine conturat. Într-adevăr, Thrustmaster Shock 2 Ultra este construit dintr-un material foarte plăcut la atingere și destul de fix în palmele utilizatorului. Din păcate, amplasamentul butoanelor față de poziția mâinilor creează pentru unii un mic disconfort. Acest lucru se întâmplă în cazul în care gamerul care se joacă cu această „sculă" este de o vârstă mai fragedă sau are palmele mai mici, atingerea unor anumite butoane devenind în anumite momente destul de deranjantă. Spre deosebire de controlerul standard ce însoțește PS2-ul, efectul de force feedback este mult mai bine pus la punct. Acesta se realizează cu două motorașe mult mai sensibile și într-o concordanță mult mai reală cu jocul în desfășurare. Alături de cele 10 butoane de „fire" plus nelipsitul buton de turbo, se mai găsesc și cele două mini-stick-uri cu ajutorul cărora se obține un control mult mai eficient pe o rază de 360 de grade. Acoperite cu o textură din cauciuc, acestea devin adevărate arme de control absolut. În funcție de jocurile pe care le rulați, acest gamepad poate fi setat să lucreze atât în mod digital cât și în mod „true" analogic. În anumite situații în care nu vă puteți decide în ce mod doriți să funcționeze, acesta se poate

configura cu ajutorul opțiunii „Negcon", ce are rol de autonegociere și să selecteze modul ideal și cât mai confortabil pentru acțiunea în sine. Dacă tot veni vorba de autocontrol, D-pad-ul acestui model se prezintă într-o formă cam nefinisată, controlul acestuia pe cele opt direcții realizându-se destul de greoi. Fiind construit dintr-un material destul de dur, acesta răspunde cam anevoios la comenzi. Am întâlnit în anumite situații, în care aveam nevoie de finețe și precizie, probleme cu acest tip de control și, deci, rezultatul nu a fost nici pe departe cel scontat. Făcând din nou o paralelă cu controlerul standard, în care D-pad-ul era împărțit și complet separat pe toate cele 4 direcții, la Thrustmaster-ul de față acestea sunt unite și stabilitatea acestuia este destul de precară. Cu alte cuvinte, acest produs nu se ridică totuși la un nivel cât de cât profesional în ceea ce privește controlul și fiabilitatea în cadrul anumitor jocuri. Din punctul meu de vedere, acest produs se încadrează undeva în clasa medie a acestui segment.



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Thrustmaster
Ofertant	UbiSoft România
Tel	01-2316769
Preț	17 USD (fără TVA)

Philips Web Cam Pro 3D



Necesitatea de comunicare din vremurile acestea crește pe zi ce trece. Odată cu această expansiune a „cyberpărăvlăgelii", și producătorii de componente multimedia sar cu fel de fel de produse care mai de care mai pompoase, într-o manieră de genul „Lasă, nu cumpăra porcăria aia, cumpără-mă pe mine!". Și în acest fel începe războiul... Ce fel de război? Războiul neîncrederii și al sutelor de mii de întrebări care trec prin mintea respectivului cumpărător. „Să îmi cumpăr modelul nu știu care sau îl iau pe celălalt pentru că e este mai ieftin și îmi pot permite?" Întrebări, întrebări, întrebări...

În cazul în care nu sunteți hotărâți, vă prezint și eu un model de web cam, pe care merită să îl luați în calcul în eventualitatea în care doriți să achiziționați un astfel de produs în perioada ce urmează. Web Cam Pro 3D, produs, după cum probabil v-ați dat seama și din titlu, de cunoscuta firmă Philips, este un „aparat" multimedia destul de complex. Destinat în special celor ce vor să comunice pe Internet și să organizeze videoconferințe, modelul PCVC750K are inclus și un microfon.

Ca principale caracteristici ale acestei camere amintesc rezoluțiile acceptabile în modul video și cel foto.

Deci, cu alte cuvinte, puteți să vă înregistrați propriile filmulețe la o rezoluție de maxim 640x480, iar pentru a imortaliza o anumită scenă, se pot realiza poze la rezoluții de maxim 1280 x 960. În modul video, merită menționată calitatea capturii imaginii.

Acest lucru se realizează datorită numărului ridicat de frame-uri, acestea situându-se undeva în jurul valorii de 60 de fps-uri. În ceea ce privește calitatea imaginilor, acesta este dată de prezența unui senzor CCD, ce are rolul de a controla cantitatea de lumină. În cazul în care vă aflați într-o cameră mai puțin luminată, acest senzor intră în acțiune și intensifică contrastul pentru suprafețele mai puțin luminate.

Interfața dintre această cameră și computer se realizează prin portul USB. Acesta este un lucru deosebit prin prisma faptului că nu mai este necesar un al doilea cablu pentru microfon.

Software-ul care însoțește acest produs este destul de complex și variat. Pe lângă tipicele drivere pentru Windows 98, Me și 2000, pe CD se mai găsesc și Text & Tables recognition - Xerox Pagecam ,Video Mail, Ulead Photo Express, Ulead Photo Explorer, Digimarc Mediabridge și Interactive Gaming produs de Reality Fusion.

În ceea ce privește sistemul minim necesar, un Pentium II sau K6-II, cu 32 MB RAM, 50 MB spațiu pe harddisk, un port USB și o placă de sunet ar trebuie să fie arhisuficiente.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Philips
Ofertant	Atlas Computers
Tel	01-3227006
Preț	92,40 USD (fără TVA)

Minimum System Requirements

Redeschidem un vechi capitol al rubricii de hardware. Vremurile se schimbă. Producătorii au dezvoltat foarte puternic segmentul de piață dedicat end-user-ilor și oferta de componente, ca și prețurile, de altfel, s-a(u) mărit. Apare însă problema acelora dintre noi care, din păcate, nu prea își permit să achiziționeze un computer foarte puternic, sau să arunce prea mulți bani pe apa Sâmbetei (cum vreți...). Informațiile prezentate în acest tabel vă sunt oferite pe baza unor oferte din partea mai multor firme ce se ocupă cu vânzarea de computere și componente hardware în România. Bineînțeles, componentele menționate în configurațiile de mai sus nu sunt neapărat „bătute în cuie". Ele pot fi modificate în funcție de necesitățile fiecăruia dintre voi. Sistemele incluse se încadrează în trei categorii: sisteme sub 500 USD, sisteme sub 1000 USD și sisteme peste 1000 USD. Alegerea e a voastră.

BogdanS



LEVEL HARD TESTS

Sisteme sub 500 USD

Procesor	Intel Celeron 700MHz	AMD Duron 800 MHz
Placa de bază	Microstar 6368	JETWAY 830CH
Memorie	64MB PC133 DIMM SDRAM	128 MB PC133 DIMM SDRAM
Floppy Disk	3.5", 1.44MB	3.5", 1.44MB
Hard disk	10 GB	10 GB
CD-ROM/DVD	CD-ROM 40X	CD-ROM 40X
Placa de sunet	integrata	integrata
Placa video	integrata 8 MB	integrata 16MB
Carcasa	ATX MINI Tower	ATX MINI Tower
Tastatura	Tastatura PS/2	Tastatura PS/2
Mouse	Mouse PS/2	Mouse PS/2
Software inclus	Sistem de operare Ms Windows 9x, Me	Sistem de operare Ms Windows 9x, Me
Altele	Boxe active 10W	Boxe active 10W
Monitor	CRT - 14 inch	CRT - 15 inch

Sisteme sub 1000 USD

Procesor	AMD Duron 900 MHz	Intel Pentium III 1GHz
Placa de bază	EPoX 8KHA+	Microstar 694D Pro-AR
Memorie	256 MB PC133 DIMM SDRAM	256 MB PC133 DIMM SDRAM
Floppy Disk	3.5" 1.44MB	3.5" 1.44MB
Hard disk	40 GB	60 GB
CD-ROM/DVD	CD-ROM 52X	CD-ROM 52X
Placa de sunet	Placa de sunet PCI	Placa de sunet PCI
Placa video	TNT2 32MB	GeForce2MX 200 32MB
Carcasa	ATX MIDI Tower	ATX MIDI Tower
Tastatura	Tastatura PS/2	Tastatura PS/2
Mouse	Mouse PS/2	Mouse PS/2
Software inclus	Sistem de operare Ms Windows 9x, Me	Sistem de operare Ms Windows 9x, Me
Altele	Fax-modem 56K	Fax-modem 56K
—	Boxe active 100W	Boxe active 100W
Monitor	CRT - 17 inch	CRT - 17 inch

Sisteme peste 1000 USD

Procesor	AMD Athlon XP 1,5+ GHz	Intel Pentium 4 1,7GHz
Placa de bază	Gigabyte GA-7DX	Compatibile cu Intel® 850MD, D850GB, 850MV, D845WN, D845HV
Memorie	256 MB PC800 RIMM RDRAM	256 MB PC2100 DDRAM
Floppy Disk	3.5" 1.44MB	3.5" 1.44MB
Hard disk	100 GB 7200 rpm	100 GB 7200 rpm
CD-ROM/DVD	DVD-ROM 16X si CDRW	DVD-ROM 16X si CDRW
Placa de sunet	Sound Blaster Live	Sound Blaster Audigy Platinum
Placa video	GeForce3 64MB DDR DVI/TVO	GeForce3 Ti300 64MB DDR DVI/TVO
Carcasa	ATX Middle Tower	ATX Middle Tower
Tastatura	Tastatura PS/2 - multimedia	Tastatura PS/2 - multimedia
Mouse	Mouse PS/2	Mouse PS/2
Software inclus	Sistem de operare Ms Windows 9x, Me, 2000	Sistem de operare Ms Windows 9x, Me, 2000
Altele	Fax-modem 56K; plac de reţea 10/100Mbps	Fax-modem 56K; placă de reţea 10/100Mbps
—	Boxe active 1000W	Boxe active 1000W
Monitor	CRT - 19 inch	CRT - 19 inch

Intel Celeron 900 MHz	**AMD Duron 900 MHz**	Intel Celeron 1000 MHz
JETWAY 694AS	**GIGABYTE GA-7VTXE**	GIGABYTE GA-OXETC
128 MB PC133 DIMM SDRAM	**128 - 256 MB PC133 DIMM SDRAM**	128 - 256 MB PC133 DIMM SDRAM
3.5", 1.44MB	**3.5", 1.44MB**	3.5", 1.44MB
20GB 5400rpm	**20GB 5400rpm**	20GB 7200rpm
CD-ROM 40X	**CD-ROM 40X**	CD-ROM 40X
integrata	**Placa de sunet PCI**	Placa de sunet PCI
TNT 16MB	**TNT 16MB**	TNT 16MB
ATX MINI Tower	**ATX MINI Tower**	ATX MIDI Tower
Tastatura PS/2	**Tastatura PS/2**	Tastatura PS/2
Mouse PS/2	**Mouse PS/2**	Mouse PS/2
Sistem de operare Ms Windows 9x, Me	**Sistem de operare Ms Windows 9x, Me**	Sistem de operare Ms Windows 9x, Me
Boxe active 10W	**Boxe active 10W**	Boxe active 100W
interfaţa de reţea 10Mbps	**interfaţa de reţea 10/100Mbps**	interfaţa de reţea 10/100Mbps
CRT - 15 inch	**CRT - 15 inch**	CRT - 17 inch

AMD Athlon 1,2GHz	**AMD Athlon 1,4GHz, FSB266**	Intel Pentium 4 1,5GHz
EPoX 8KTA3+	**Microstar (MSI) K7T Turbo (MS-6330)**	Microstar 845 Pro
256 MB PC133 DIMM SDRAM	**256 MB PC133 DIMM SDRAM**	512 MB PC133 DIMM SDRAM
3.5" 1.44MB	**3.5" 1.44MB**	3.5" 1.44MB
60 GB	**80 GB**	80 GB
CD-ROM 52X	**CD-ROM 52X**	CD-ROM 52X - CD-RW 16x10x40x
Placa de sunet PCI	**Placa de sunet PCI**	Placa de sunet PCI
GeForce2MX 400 32MB	**GeForce2 64MB**	GeForce2 64MB
ATX MIDI Tower	**ATX MIDI Tower**	ATX MIDI Tower
Tastatura PS/2	**Tastatura PS/2 - multimedia**	Tastatura PS/2 - multimedia
Mouse PS/2	**Mouse PS/2**	Mouse PS/2
Sistem de operare Ms Windows 9x, Me	**Sistem de operare Ms Windows 9x, Me, 2000**	Sistem de operare Ms Windows 9x, Me, 2000
Plac☐ de re☐a 10/100Mbps	**Fax-modem 56K; plac☐ de re☐a 10/100Mbps**	fax-modem 56K; plac☐ de re☐a 10/100Mbps
Boxe active 100W,Tuner TV&Radio	**Boxe active 100W, Tuner TV&Radio**	Boxe active 100W, Tuner TV&Radio
CRT - 17 inch	**CRT - 19 inch**	CRT - 19 inch

AMD Athlon XP 1,7+ GHz	**Intel Pentium 4 2 GHz**	AMD Athlon XP 1,9+ GHz
Biostar M7VIB	**Compatibile cu Intel® 850MD, D850GB, 850MV, D845WN, D845HV**	Asus A7V266-E
256 MB PC2100 DDRAM	**512 MB PC2100 DDRAM**	512 MB PC2100 DDRAM
3.5" 1.44MB	**3.5" 1.44MB**	3.5" 1.44MB
100 GB 7200 rpm	**3 x Atlas 10K III, 36.7GB**	3 x Atlas 10K III, 36.7GB
DVD-ROM 16X si CDRW	**DVD-ROM 16X si CDRW**	DVD-ROM 16X si DVD-R
Sound Blaster Audigy Platinum	**Sound Blaster Audigy Platinum**	Sound Blaster Audigy Platinum
GeForce3 Ti300 64MB DDR DVI/TVO	**GeForce3 Ti500 64MB DDR DVI/TVO**	GeForce3 Ti500 64MB DDR DVI/TVO
ATX Middle Tower	**ATX Tower**	ATX Tower
Tastatura PS/2 - multimedia	**Tastatura PS/2 - multimedia**	Tastatura PS/2 - multimedia
Mouse PS/2	**Mouse PS/2**	Mouse PS/2
Sistem de operare Ms Windows 9x, Me, 2000	**Sistem de operare Ms Windows 9x, Me, 2000**	Sistem de operare Ms Windows 9x, Me, 2000
Fax-modem 56K; plac☐ de re☐a 10/100Mbps	**Fax-modem 56K; placă de reţea 10/100Mbps**	Fax-modem 56K; plac☐ de re☐a 10/100Mbps
Boxe active 1000W	**Boxe active 1000W, controler SCSI:**	Boxe active 1000W, controler SCSI:
CRT - 21 inch	**CRT - 21" sau LCD 17"**	åCRT - 21" sau LCD 17"

Sony PlayStation 2



Dragii moșului, ia ghiciți voi cu ce a trecut moșu' pe la redacția LEVEL? Pe lângă multitudinea de produse ce vor fi prezentate în numerele ce urmează, ne-am pricopsit și cu această minunată consolă PlayStation 2. Ce știe ea să facă vă voi prezenta în următoarele rânduri. Cred că deja v-ați dat seama despre ce este vorba. Este vorba despre ceva diferit de un PC normal. Dacă e bine sau rău, rămâne de văzut. Fiind unul dintre cele mai așteptate produse ale anului, tehnologia de fabricație a acestuia este impresionantă și este în măsură să satisfacă orice sete de imagine și sunet până și celui mai pretențios jucător.

Din punct de vedere al graficii, care, sincer, este destul de bine realizată, are și câteva lipsuri. PlayStation 2 este capabilă să afișeze imagini la rezoluții de 640x480 în modul NTSC pe un display în format 4x3. Dacă ar fi să faceți o comparație între modul de afișare de pe un PC și această consolă, nu veți fi foarte impresionați de imaginile afișate pe ecranul unui televizor. Nici nu am sperat ca un PlayStation 2 să ofere o calitate net superioară a imaginii, comparată cu cea VGA, dar cu ajutorul componentelor incluse și cu un TV cu un ecran foarte mare, apare o imagine destul de bună. Foarte multe modele de PlayStation 2 afișează imaginile cu 60 FPS-uri, în fine, o valoare destul de ridicată pentru o imagine video de calitate. În funcție de modul de conectare la TV, există foarte multe accesorii și mufe pentru a realiza conexiunea cu PS2-ul. De exemplu, dacă se acceptă semnal de tip compozit, în cutie se găsește o componentă pentru a transforma acest tip de semnal video.

Sony PlayStation 2 este compatibil cu sistemele audio 5.1 Dolby Digital atât pentru jocuri cât și pentru playback-ul filmelor DVD. În prezent nu prea există, iar jocurile cu suport pentru sunet pe 5 canale se găsesc într-un număr foarte redus. Poate ele vor exista în viitor (unul destul de apropiat, sper). PS2 este full compatible cu device-uri USB. Orice poate fi conectat foarte ușor, tastaturi, „mouși", chiar și modemuri. Orice model de tastatură sau mouse cu USB poate fi „agățat" și folosit imediat. În acest fel, în jocuri ca Unreal Tornament sau Quake veți câștiga un control absolut. Acesta reprezintă un imens beneficiu în special pentru jucătorii de RPG-uri. De asemenea, alături de cele 2 porturi USB, se mai găsesc încă doi conectori fireware. Aceștia sunt folosiți în acest moment pentru a realiza un link între două modele de PS2 (un soi de rețea), și în acest mod se pot crea jocuri de multiplayer mult mai dinamice.

Expansion bay este o altă facilitate oferită de PS2. În acest slot se poate conecta un harddisk și, astfel, se pot realiza mai multe salvări sau seta o altă categorie de opțiuni.

Procesorul este un model RISC (reduced instruction set computer) și lucrează la o viteză de 300 MHz cu un „Emotion Engine" ce rulează pe 128 de biți, la care se mai adaugă un Bus speed de 3,2 GB pe secundă. Trecând în cealaltă parte, în cea a imaginii, observăm un sintetizator grafic ce rulează la 150 MHz. Lângă acesta se mai găsesc 4 MB VRAM. După cum am amintit și mai sus, rezoluția afișată este de 640 x 480, iar în mod „interlaced" ea este de 320 x 240. Paleta de culori este pe 24 de biți (asta înseamnă 16.777.216 de culori). În condiții speciale poate funcționa și în modul pe 16 biți cu 65.536 de culori. Alături de acestea este activat și engine-ul de geometrie, care include: Anti-aliasing, Gouraud shading, Z-buffer, Alpha channel, Bezier surfacing și Perspective correction. Memoria sistemului PS2 este în valoare totală de 32 MB RDRAM.

Controlerul de PlayStation2 nu este nici pe departe unul dintre cele mai bune gamepad-uri. El se comportă exact ca și modelul precedent Dual Shock de la PS1, singura deosebire fiind aceea că fiecare buton este acum analogic. Nefăcându-se nici o modificare, aceasta devine foarte ușor de controlat pentru cei obișnuiți cu controlerele de PS1. Frumos este că apare un nivel foarte ridicat de interacțiune între jucător și jocul în sine (știți voi, un controler cu feeling face dintr-un joc o experiență de neuitat).

În cazul în care dețineți câteva discuri DVD, le puteți rula fără probleme în DVD player-ul cu care vine dotată consola PlayStation 2. Atât calitatea imaginii cât și cea a sunetului sunt de o calitate extraordinară. Pentru entuziaștii de „home theatre", sistemul include ieșiri audio prin conexiuni optice. Din păcate, acest tip de cablu nu se găsește inclus în pachetul standard, fiind nevoie să îl achiziționați separat. Dacă tot vorbim de accesorii opționale, țin să vă amintesc că pentru o sumă destul de frumușică se poate achiziționa un joypad pe post de telecomandă.

În concluzie, PlayStation2 oferă destul potențial. De unii a fost numit chiar și „PC Killer". Dacă stăm și ne gândim bine, producătorii au pornit de la această premisă. Totuși, sunt însă și câteva lucruri care contrazic această afirmație, părerea mea. Una dintre ele ar fi rezoluția destul de mică, iar a doua ar fi lipsa unui modem pentru conexiunea la Internet. Un astfel de dispozitiv costă însă prea mult pentru buzunarul unui biet gamer român.

Cam atât despre PlayStation2 (pe lângă jocurile de PS2 pe care vi le vom prezenta de acum înainte în LEVEL). Restul vă rămâne vouă de descoperit...

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Sony
Ofertant	Best Computers
Tel	01-345.55.05

Lethal Audio PC Card

Hei DJ, dă muzica mai tare!!! parcă așa cânta una din formațiile de pe plaiul nostru mioritic. Și când mă uit la această „placă", îmi zic că respectivii ar acea ceva dreptate. Chiar îmi pot permite să împărtășesc muzica ascultată de mine și vecinilor mei. Acest produs nu este o placă de sunet oarecare. Este o placă ce are rol doar de amplificare a semnalului (e pe post de stație de amplificare). Modul de instalare a acestei plăci este extrem de simplu. După cum ați observat și din fotografie, ea se montează (pentru susținere) într-unul din sloturile disponibile pe placa de bază. De exemplu, dacă aveți un slot ISA liber, desfaceți capacul din dreptul slotului și o montați foarte simplu. În situația în care placa de bază nu dispune de un asemenea slot sau este ocupat, producătorii s-au gândit și la acest lucru. Clema de prindere de pe placă este construită în așa fel încât să o puteți monta și într-un slot PCI. Well done. Odată acest lucru împlinit, adică placa montată la locul ei, un sfat de la mine: nu uitați de alimentare. Căutați prin carcasa computerului vostru o mufă de alimentare (asemănătoare celei de la harddisk-uri sau unitățile CD-ROM) și



conectați-o la acest dispozitiv. Aaaa, încă un lucru. În cutie am mai găsit un cablu de conectare între această placă și placa de sunet. Se conectează la placa de sunet în mufa corespunzătoare caracteristicii de „OUT", iar celălalt capăt la amplificator, la mufa cu opțiunea „IN". Toate bune și frumoase. E timpul să facem gălăgie. Căutați prin casă vreo două boxe destul de mari și când zic asta mă refer la ceva de genul 100 - 150 W, și le conectați la mufele RCA separate pentru cele două canale. Puterea maximă dată de acest amplificator este de 2x40 W RMS (1600 PMPO). Impedanța de ieșire este de 4 Ohm. Frecvența de răspuns este între 20 Hz și 20 KHz. La o privire mai atentă observăm o construcție destul de simplă a acestui ansamblu. Totuși, ea nu duce lipsă de protecții de orice fel, începând cu cele de scurt circuit și terminând cu cea de supratensiune pe fiecare canal în parte. Așa-zisul manual al aceste plăci nu este nimic altceva decât o coală format A4, în care sunt explicați foarte vag pașii de instalare. Totuși, producătorii nu au uitat să menționeze un aspect foarte important al funcționării acestei plăci. Minimul necesar de sistem pentru a funcționa este un Pentium la 75 MHz cu 8 MB RAM. (???) Oare pentru ce are nevoie această placă de un procesor ? Dacă stai și te gândești bine ea nu are nici cea mai mică legătură cu procesorul din sistem. Slotul în care s-a înfipt e folosit doar pentru susținere. Deh, asta e. Poate după o perioadă o să avem nevoie și de un procesor minim pentru nu știu ce tastatură. Acestea fiind spuse, vă urez la cât mai multe chefuri și la cât mai puține reclamații din partea vecinilor.

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Electronic Research Center
Ofertant	Electronic Research Center
Tel	032-116666
Preț	19,5 USD (fără TVA)

GeForce 3 Under Attack: Power Magic Radeon 8500



Spărgând continuitatea de plăci video cu așa-spusele chipset-uri „powered by nVidia", vă prezint cu această ocazie un nou produs destinat în special jocurilor. În clipa în care spuneai ceva de accelerare 3D gândul îți era automat îndreptat spre plăci GeForce care mai de care, și cu cât mai multe numere, dar din acest moment situația este alta.
Avem pe bancul de test o nouă placă construită și proiectată de către cei de la Power Magic. Motorul grafic care stă la baza acesteia, fără de care rezultatele de mai jos nu ar fi fost posibil de atins, este noul chipset ATI RADEON 8500. Dotată cu 64 MB DDR RAM (double data rate memory), la care se adaugă și noua tehnologie TRUFORM (higher order surface), tehnologie ce evidențiază liniile personajelor și a obiectelor 3D, se creează o impresionantă senzație de mișcare mult mai realistă, lucru nemaiîntâlnit la aceste chipset-uri grafice. Rezoluția maximă atinsă este de nu mai puțin 2048x1536 în 32 de biți. Această placă, spun „gurile rele", a fost special concepută pentru a lovi la vârful piramidei în grafica 3D, condusă până în acest moment de nVidia. Cum se va înclina balanța rămâne de văzut.

Atât timp cît nVidia a făcut o alianță cu Microsoft pentru a implementa în chipset-urile sale GeForce3 tehnologia de programare vertex shader și pixel shader, și cei de la ATI au venit cu ceva idei mai promițătoare și consideră chipset-ul Radeon 8500 mult mai „smart" decât cele fabricate de nVidia. „Smartshader" reprezintă un nou pachet de instrucțiuni, în număr de 12, ce au fost incluse în noul chipset (Procedural deformation, Geometry compression, Morphing, Fur rendering, Skeletal animation, Keyframe interpolation, Anisotropic lighting, Phong shading, Light and gloss maps, Reflections, Shadows, Spotlights, Texture morphing, Texture coordinate transformation, Texture coordinate generation for spherical, dual paraboloid and cubic environment mapping, Projected textures și Video textures). Problema se pune în felul următor: aceste noi instrucțiuni nu sunt deloc incluse sau compatibile cu instrucțiunile multimedia conținute de DirectX 8.1. În schimb, la partea de OpenGL această placă se comportă excelent - cel puțin așa a rezultat din testele noastre. În jocuri s-a „mișcat" superb, mai ales la rezoluția de 1280x1024.

Din punct de vedere al dotărilor stă bine, chiar foarte bine aș zice. Alături de conectorul standard pentru monitor, se mai găsește un conector de tip SVHS și un conector DVI special conceput pentru monitoare flat (TFT). În cutia ce însoțește această placă am mai găsit și câteva cabluri pentru modul TV Out, asta pe lângă un adaptor special conceput pentru un al doilea monitor.

Acesta se conectează la portul DVI și în acest fel se obține aceeași imagine pe două monitoare diferite (asta în situația în care dispuneți de un al doilea monitor).

Pentru instalare se folosește unul din CD-uri ce conține drivere pentru sistemele de operare Windows 98, Me și 2000. Softul inclus pe acest CD face ca instalarea acestor drivere să se facă la modul cel mai simplu. Tot ce ai de făcut este să instalezi softul, să urmărești mesajele de pe ecran, să dai câteva clicuri și totul se termină cu un restart.

Cel de-al doilea CD conține un player pentru filme pe suport DVD. Numele acestuia este PowerDVD, care este personalizat pentru acest model de placă.

Manualul este destul de subțirel, dar calitatea conținutului acestuia este satisfăcătoare. Sunt descriși foarte pe scurt, dar susținuți de imagini semnificative, pașii necesari instalării plăcii începând prin a o da „jos" pe cealaltă și a o monta pe cea nouă.

Acestea fiind spuse, voi reveni cu informații despre alte produse de la ATI.

Ati Radeon

3DMark 2000	16 bit	32bit	UT Direct3D	16 bit	32bit
1024x768	9107	8369	1024x768	84,28	82,97
1280x1024	7733	6420	1280x1024	82,4	80,98
1600x1200	6140	4861	1600x1200	81,33	80,26

3DMark 2001	16 bit	32bit	UT OpenGL	16 bit	32bit
1024x768	6793	6416	1024x768	76,99	72,58
1280x1024	5827	5394	1280x1024	74,57	71,07
1600x1200	4941	4360	1600x1200	74,3	83,29

Q3:Team Arena	16 bit	32bit
1024x768	95,4	94,5
1280x1024	91,7	87,7
1600x1200	81,4	72,2

LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	ATI
Ofertant	ICG
Tel	01-2240333
Preț	254 USD (fără TVA)

Service autorizat

Driverele bată-le focu'. De sunt sau nu sunt ele scrise corect? Sau de ce există această incompatibiliate între diverse soft-uri şi drivere? Întrebări, întrebări, întrebări. Cred că programatorii care îşi desfăşoară activitatea cu asemenea lucruri ar trebui să fie mult mai serioşi. Dacă ar fi de producţie românească aş mai fi zis, că despre ăştia se spune că de orice sunt în stare, mai puţin de lucrurile care li se cer. Totuşi, să nu fiu chiar atât de rău cu ei, şi românii au scos pe piaţă produse software excepţionale, care din păcate au avut mai mult succes peste graniţă decât în ţara noastră. Deh, asta e situaţia. Întotdeauna românii au fost mai trecuţi cu vederea...

BogdanS

1. Oros Vali - mail

Am un sistem Pentium III la 500 MHz, 256 SDRAM, 13.9 HDD SEAGATE, S3 Trio 3D 4MB AGP, CD-ROM 48X SONY. Ce upgrade mi-aţi recomanda?

R: În primul şi în primul rând ai nevoie neapărat de o placă video. S3 Trio 3D este depăşită cam de multă vreme, ca să nu mai zic de accelerare 3D, care e ca şi lipsă. Recomandarea mea ar fi o placă cu chipset GeForce 2 MX. Asta în cazul în care nu prea dispui de ceva mai mulţi „verzişori". Dacă te afli într-o situaţie financiară mai bună, poţi să încerci o placă cu GeForce3. Mai nou se poartă şi aşa ceva. Pe un plan mai îndepărtat ai putea să încerci să faci un upgrade şi la procesor, eventual şi la placa de bază. Un procesor la 1000 MHz sau 1.2 GHz poate face destule minuni prin jocuri şi nu numai.

2. Droid - Piteşti

Am un K6-2 la 500 MHz, 64 MB RAM, hard (de doar) 3,10 GB şi am făcut o mică îmbunătăţire, am achiziţionat o NVIDIA Riva TNT 2 cu 32 MB RAM. Iată problema: eu nu am cumpărat numărul din luna în care aţi publicat un articol despre Half-Life sau Counter-Strike, aşa că nu am nici cea mai vagă idee despre un sistem pentru CS. Pe sistemul meu rulează doar în „reluare" chiar la ping-ul zero, iar la sălile de jocuri unde au procesoare la 700 MHz merge perfect (şi nu se vede nici în pătrăţele, chiar dacă au aceeaşi placă video) Un prieten mi-a spus că nu mi-a fost instalată placa aşa cum trebuie, altul mi-a spus că am hardul „varză" (adică puţini GB), eu vă întreb pe voi pentru că sunt disperat şi să dai 50.000 lei zilnic la sălile de jocuri nu e prea plăcut.

R: Cauza de care te plângi tu nu ţine de calculator. Am văzut colegi care jucau CS şi pe sisteme mai slabe, de exemplu Celeron la 266, overclock-at la 333 şi mergea perfect. Placa video era asemănătoare cu cea pe care o ai tu. Ping-ul se referă în special la conexiunea şi starea reţelei, deci iarăşi nu văd de ce să ţi se sacadeze imaginea. Probabil, prietenul tău are dreptate în ceea ce priveşte placa video. Este posibil ca tu să nu fi instalat driverele corespunzătoare. Recomandarea mea ar fi să faci rost de ultimele drivere Detonator şi să le instalezi corespunzător. Ai grijă însă să verifici dacă ai instalate şi driverele VIA 4in1. Nu are rost să pierzi ceva performanţă din pricina acestora.

3. Dumitraşcu Ştefan - Bucureşti

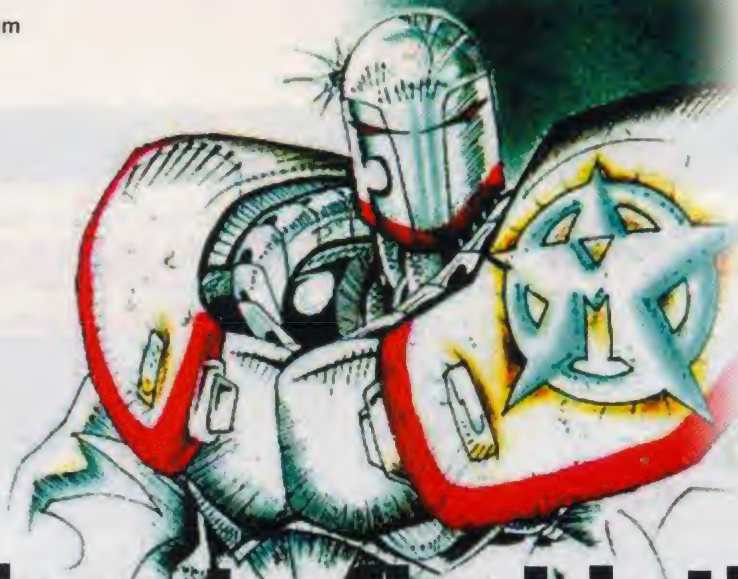
Am un Pentium III la 866 MHz, MB Via Apollo 694X, Hdd 20.5 GB Quantum Fireball AS, 256 MB RAM, NVIDIA GeForce 2 MX 32 MB SDRAM, CD-ROM 52X LG, SB Creative Labs Life Value, HP Deskjet 840C. Imprimanta refuză efectiv să scoată caractere româneşti aşa cum trebuie. Mi le scoate decalate enervant de mult înspre stânga. De asemenea, dacă i-am dat să tipărească un document şi înainte să înceapă a-l tipări îi dau Cancel, nu mai răspunde la nici o altă comandă şi trebuie să resetez calculatorul. Am reinstalat toate driverele dar n-am rezolvat nimic. Help!

R: Cauza acestor decalaje sunt driverele. De foarte multe ori s-a întâmplat ca aceste drivere să facă probleme la unele imprimante. Încercă să faci rost de alte drivere. Le poţi încerca pe cele care se găsesc la www.hp.com/cposupport/software.html. Odată instalate aceste drivere, încercă să rulezi programul de calibrare şi curăţare a cartuşelor. Uneori şi aceste utilitare ştiu să facă minuni.

4. Maiorescu Dumitru - Bucureşti

Am o placă video NVIDIA GeForce2MX pe 32 MB memorie video. Unele jocuri care cer Direct 3D îmi merg foarte bine (Counter Strike, MAX Payne...). Unele jocuri care de asemenea cer Direct 3D îmi dau tot felul de erori grafice. Se vede monitorul în triunghiuri şi poligoane colorate, paralelipipede multicolore, câte o dungă colorată tăind imaginea. Ce se întâmplă de fapt?

R: Din păcate, tu nu ai menţionat jocurile în care această placă zici că face figuri. E posibil ca acele jocuri să încerce să lucreze în alte moduri grafice. De exemplu în OpenGL. O soluţie ar fi să îţi faci rost de driverele v6.50 (MX-ul mi s-a părut mai stabil cu ele). O altă soluţie ar fi să încerci să adaugi un cooler pe heatsink-ul de pe chipset (în cazul în care nu ai aşa ceva). E posibil ca din cauza unei supraîncălziri a chipset-ului, acesta să înceapă să facă „figuri" pe ecran şi în jocuri. Mai poţi de asemenea să verifici şi setările driverelor, iar ca să fiu mai exact poţi să încerci să verifici chiar şi setările din cadrul jocurilor. E posibil ca şi pe acolo pe undeva să fie activate cine şie ce minuni de opţiuni.



Dispute fierbinţi în toiul iernii

Sărind peste partea introductivă ţin să spun un singur lucru. E frrrrrig, atât de frig încât... Eh, nu contează, iarna e un anotimp frumos dacă eşti bine îmbrăcat, aşa că nu totul este pierdut.

Să vedem însă ce temă de discuţii să vă propun pentru data viitoare. M-am gândit să schimb un pic toată formula asta de „eu întreb, voi scrieţi" şi să vă ofer (să vă oferim, e mai corect spus) şansa de a pune câteva întrebări redactorilor LEVEL. Astfel, **tema următoare constă în alegerea câtorva întrebări (orice fel de întrebare, numai inteligentă să fie) destinate redactorilor LEVEL (pentru oricare dintre redactori).**

Dacă sunteţi interesaţi de aşa ceva daţi un mail la mitza@level.ro sau scrieţi pe adresa redacţiei.

La cât mai multă inspiraţie!

Mitza

P.S. De curând am „inaugurat" o nouă secţiune a forumului de pe site-ul nostru, secţiune ce este dedicată discuţiilor legate de Chatroom, tema lunii etc. Aşadar, dacă aveţi posibilitatea să accesaţi site-ul www.level.ro şi doriţi să discutaţi despre subiectele prezentate în chatroom, sunteţi bineveniţi pe forumul nostru!

Nasalean Horea

Sal Mitza,

Încă nu am jucat nici un MMORPG deşi am Internet acasă. În orice caz, cred că primul meu MMORPG va fi World of Warcraft... celelalte, sincer, nu mă atrag şi sper ca Blizzard să scoată un joc deosebit...(cum a făcut-o până acum).

După mine, în următorii 2, 3 ani vom vedea o adevărată cascadă de jocuri de acest gen, iar jocurile bazate pe singleplayer vor dispărea încetul cu încetul... Este şi normal... Păi, este de preferat să joci cu un adversar uman decât cu unul artificial, jocul devenind mult mai spectaculos (i-am făcut felul lu' Gigi de la 2!!! hehehe).

Vor apărea adevărate alianţe imense între jucători, războaie între 30, 40 de jucători simultan! (imaginaţi-vă ce luptă!)

Am tot auzit de MMORPG-uri însă nimic de vreun MMOFPS... păcat.

TRANSMISSION TERMINATED

NightKiller

Salut!

Numele meu este Petcu Liviu a.k.a. Night Killer şi sunt din Târgu Secuiesc.

Vroiam de mult să vă scriu, dar lipsa de timp este decisivă în astfel de cazuri. Acum m-am decis să spun şi eu câte ceva despre tema lunii.

Multe jocuri au apărut de curând sau sunt gata de lansare şi foarte multe dintre ele se pot juca numai online. Cred, totuşi, că era jocurilor singleplayer nu este pe cale de dispariţie deoarece cele online nu sunt accesibile tuturor din mai multe motive. Unul ar fi acea taxă de participare care îi poate descuraja pe unii să încerce un astfel de joc doar din cauză că nu au banii respectivi.

Un alt motiv ar fi (mă refer la România) că numărul jocurilor pirat este mult mai mare decât al celor originale, din motive binecunoscute, iar pentru a intra să joci şi tu ceva...

Ultimul motiv, şi poate cel mai important îl reprezintă conexiunile la Internet extrem de proaste, ţinând cont că majoritatea celor care au Internet se conectează prin dial-up, unde rata de transfer este foarte mică.

Motivul pentru care ai prefera un joc online este AI-ul (slab) al unui joc singleplayer. Când ai devenit foarte bun la un anumit joc şi vezi cum calculatorul se chinuie să te bată şi tu fără nici un efort îl învingi îţi vine cheful să te înfrunţi cu cineva mai bun.

Părerea mea este că industria jocurilor online sau multiplayer only este într-o rapidă dezvoltare, iar cea a singleplayer-elor într-o uşoară scădere, dar asta nu înseamnă că în 2-3 ani vom avea numai jocuri online."

pikachu

Salut,

Nu ştiu dacă în scrisoarea asta mă voi axa pe tema propusă de voi. Eu aş vrea să dezvolt mai multe subiecte cum ar fi: gamerul, fenomenul Counter-Strike şi altele...

După ce am analizat mai multe persoane din jurul meu, am ajuns la o concluzie: există mai puţini gameri decât se crede. Nu toată lumea care are 10000 de lei în buzunar, stă o oră la un I-cafe şi joacă CS se poate numi gamer. Cunosc câteva persoane care acum un an nici nu ştiau ce-i aia Counter-Strike (pe timpul ăla eram doar vreo 2 din liceu care JUCAM CS). Anul ăsta am rămas mască atunci când i-am văzut pe ceilalţi cum se dau acum mari jucători de Counter. Prima dată am fost bucuros. Mă gândeam că s-au „născut" noi gameri. Ei bine, nu a fost aşa. Ei jucau doar cs_assault şi mai târziu şi de_aztec.

Cu toate străduinţele mele am încercat să-i conving că mai există şi alte hărţi dar degeaba. Degeaba mă zbăteam pe lângă ei (am încercat să joc cu ei Unreal, NFS 4 sau 5, RA2 sau Starcraft, dar degeaba). Vreau să vă spun că oamenii ca ei nu se pot numi gameri. Există şi alţii mai receptivi cu care am reuşit să joc şi altceva şi au înţeles mesajul meu: pe lume nu există numai CS.

Am mai cunoscut aşa-zişi gameri care auzeau de la alţii despre Commandos, Diablo 2, AoE şi apoi se lăudau cu performanţele lor. În realitate ei nu puteau trece de prima misiune. Aceştia nu se pot numi gameri. Nu spun că trebuiau să treacă prin epoca HC sau să joace Xenon pe un 2x86 de la şcoală sau de la prieteni (începutul meu ca gamer), dar să fie un pic mai receptivi la jocuri noi.

Cât despre extraordinarul Counter-Strike...

În legătură cu acest fenomen spun doar că eu încurajez pe cât posibil formarea de cât mai multe echipe, clanuri sau cum s-o mai spune acum mai nou la organizaţiile teroriste sau contra-teroriste (v-aţi prins?).

Fiecare echipă formată trebuie să aibă tactica ei care variază de la hartă la hartă. Zic asta pentru că acest joc CS se bazează pe tactică. Întotdeauna am fost şi am să fiu

împotriva Counter-Strike-ului 1 la 1. Şi să ştiţi că m-am certat cu multe personaje pe tema asta. Aceasta este părerea mea despre Counter.

Să spun ceva şi despre tema voastră pe luna asta. Cu jocurile online am interacţionat rar, chiar foarte rar, de fapt o dată sau de două ori. Aceste partide online mi-au lăsat un gust destul de amar. Nu vreau să spun că nu sunt ca lumea pentru că nu prea am jucat, dar altfel e atmosfera dintr-un I-cafe, seara pe la 9, cu muzică bună dată tare şi trei, patru clanuri încingând o partidă înfocată de CS, la bătaie fiind puse nume şi orgolii (plus cele trei elemente esenţiale: înjurături, ţipete şi îndrumări tactice).

Dar gata că am debitat prea multe prostii; cred că v-am făcut capul calendar. Şi-am încălecat pe-o şa şi v-am spus părerea mea.

SOLMYR

Aceste jocuri on-line nu mi se par să vestească dispariţia single-playerului ci sunt doar, după părerea mea, un rod al expansiunii foarte rapide a Internetului.

Ele sunt concepute de producători pentru ca ei văd în această nouă ramură a jocurilor o nouă sursă de profit foarte avantajoasă şi aşa şi este pentru că am văzut până acuma că jocurile on-line au un sistem mult mai bine pus la punct de protejare contra copierilor ilegale, deci rata pirateriei în acest domeniu va fi mult mai mică sau inexistentă. Acest lucru normal că va avea un impact negativ asupra noastră, a românilor. Totuşi, jocurile single-player nu vor dispărea pentru că ele totuşi stau la baza a tot ce se numeşte acuma multiplayer sau on-line. Exemple sunt peste tot, unele case de jocuri mai scot jocuri exclusiv single-player de mare succes cum ar fi Max Payne.

Cât despre MMORPG-ul meu ideal... nu aş dori să aibă totuşi toate stilurile de joc în el pentru că ar deveni foarte complex şi nu ar mai atinge menirea unui joc - distracţia, jucătorul fiind nevoit să se concentreze doar asupra jocului care îi poate chiar şi da dureri de cap.

Eu unul mi-aş dori un MMORPG care să se desfăşoare în trecut, în special în evul mediu sau în prezent.

Cel în evul mediu aş vrea să fie realist, fără să apară trolli, goblini sau alte naţii d-astea fantastice şi să te pună pe tine în pielea unui luptător ori a unui rege. Şi în acelaşi timp atât regele cât şi oamenii săi să fie controlaţi de alţi jucători, nu de AI.

La luptători să existe un sistem de experienţa dar nu aşa de complicat ca la Diablo, ci unul mai realist în care experienţa acumulată să nu conteze aşa de mult la nivelul eroului că totuşi, în bătăliile din trecut şi ăia mai buni puteau să fie omorâţi de un începător care avea acolo câtuşi de puţin noroc, nu ca în Diablo unde un Barbar de level 5 nu are nici măcar o şansă contra unui barbar de level 40. Cât despre partea economică a ţinutului on-line în care se petrece acţiunea, aceasta să fie foarte variată, adică să nu existe doar un comandant al regatului, ci mai mulţi: unul care să se ocupe de armată şi să dea ordine eventual altor comandanţi mai mici în grad, unul care să se ocupe de mâncare, să facă clădiri de produs mâncare, să se ducă să investigheze anumite teritorii unde să planteze, să angajeze vânători (care să fie, normal, tot oameni), unul care să se ocupe cu procurarea materialelor de construcţii ale cetăţii, să facă şi să întreţină fortăreaţa sau fortăreţele pe care le are regatul etc.

Totuşi, aceste „slujbe" să nu fie accesibile tuturor, ci doar celor care le merită. De exemplu când intri în joc, tu să fii doar un amărât de ţăran care nu are nici o putere. De acolo poţi să-ţi alegi ori să te înrolezi în oaste ori să iei una din meseriile vacante. De acolo să existe o posibilitate ca dacă eşti chiar bun şi te ţii de joc şi mai faci şi unele acte de eroism (ex: salvezi un copil care a picat în fântână) să poţi avansa şi să ajungi chiar rege.

Cât despre un MMORPG care să se întâmple în prezent mie mi-ar plăcea unul în care tu să poţi face parte dintr-o gaşcă dintr-o metropolă foarte mare (ex: New York) şi de acolo să te descurci cum poţi. Să te aliezi sau să intri în război cu alte găşti, să faci rost de bani prin furturi din magazine, ţinând cont că acel oraş are şi poliţie care la rândul ei poate fi coordonată de

jucători sau AI, să furi sau să cumperi, de ce nu, o mașină și să gonești de nebun prin oraș sau să iei parte la curse pentru bani, să faci rost de arme și să te duci în cartierul vecin și să te iei de oricine îți iese în cale, în general să poți face tot ce-ți trece prin cap dacă ai fi un membru al unei găști.

Normal, jocul să fie foarte realist, atât ca și grafică cât și ca engine fizic (la oameni, mașini... care ar fi ideal să fie numai mărci reale. Gândiți-vă cum ar fi să iei un bolovan, să spargi geamul unui Ferrari, să te sui în el și apoi să gonești prin trafic cu 200 la oră)...

Cam asta ar fi ideea mea despre MMORPG-uri.

Dynamix

Salut!

Era și timpul să abordați problema singlepayer și expansiunea multiplayer-ului (MMORPG în special) în ultimul timp.

Să fie clară părerea mea: jocurile singleplayer NU sunt și NU vor fi moarte.

Dacă nu era acest „atât de plictcos" singleplayer jocurile nu ar fi mai existat. Cu 5 ani în urmă nici nu se putea vorbi despre un „fenomen multiplayer", iar acum toată lumea e înnebunită de apariții care mai de care mai online. Apoi, tată, voi ce vreți să faceți? Să trăiți pe net și să vă opriți doar pentru masă și somn sau să trăiți în „real world" și să vă jucați pe calculator pentru a vă distra?

Nu am nimic împotriva statului ore în șir la calculator (pe chat sau în jocuri, eventual chiar pt. a munci), însă nu merită să-ți strici sănătatea pentru a VORBI cu oameni. Pentru că, la urma urmei, asta faci. Vorbești...

În multiplayerul clasic te împuști, faci o cursă, un fotbal, o strategie, joci cărți (LOOOOSERS) însă după un timp te mai oprești și mai faci și un single. În noile jocuri multiplayer-only, ce faci? Folosești un pretext (te bați cu vrăji, săbii, faci party-uri, explorezi, găsești obiecte etc.) pentru a interacționa cu alți gameri. Aceste jocuri se bazează numai pe atracția pe care o simt oamenii față de interacțiunea cu semenii lor în jocuri de echipă. Să te plimbi de unul singur prin ținuturi în care „dacă mergi non-stop îți ia x ore pentru a ajunge la capăt" e nașpa, însă dacă mai sunt câteva sute de jucători cu tine e marfă de marfă. De ce? Pentru că ai senzația că trăiești într-o lume reală în care fiecare are un rol important.

Nu sunt anti-MMORPG, însă direcția în care evoluează genul nu prea îmi place. O să ajungem să jucam MMOFPS, MMORTS, MMORTT, MMOaction-adventure, MMOpoker și tot așa. Mulți zic: dă-l încolo de SP, nu vezi că nu mai aduce nimic nou!?!. În unele cazuri e adevărat, însă asta e din vina producătorilor care au „profit" întipărit pe creier. Din fericire există și acele excepții care reînvie genul și nu pot fi ignorate. Să sperăm că acestea vor exista și în continuare, altfel soarta SP-ului nu va fi una roz-bombon.

În concluzie (dacă a mai ajuns cineva să citească și asta), țin să spun că nu trebuie să înlăturăm MMORPG-urile ci să le tratăm doar ca pe niște jocuri, nu ca urmașii chat-ului. E frumos să te joci cu alți oameni însă dacă SP-urile vor fi de calitate, nu cred că vor fi uitate de gameri.

P.S. Chiar după ce am terminat de scris m-am gândit la ceva interesant: toți fanii SP vor o mai mare interacțiune cu mediul și NPC-urile, nu? Oare asta nu e o expresie inconștientă a dorinței de a juca cu adversari reali (adică MMOSP)?

Vom trăi și vom vedea.

DoomHammer

MMOT (mare, mare dar și tare?)

E exact 9:00 PM. Ochii mi-s blegi de somn, pisiu' dă să moară și eu vreau să scriu despre cea mai mare greșeală (părerea mea) din istoria jocurilor.

Hai să o luăm ușor, în stil trap, și să vedem ce e cu musiu' Massive Multiplayer Online (după preferințe on-line, on line) Role Playing Game.

Presupun că toți știți ce e ăla RPG (sunt și specimene d-alea, nu vă faceți griji!) așa că intrăm direct în brânză (fără „răposatu'" de cașu').

Era prin '98 sau '99 când a apărut Everquest. Era primul, the first, the unique, the... Poate ăsta e motivul pentru care e jucat de... indivizi! Bine, bine, lume medievală, magie, băieți răi, foarte răi, paladini cu vrăji self-healing, băieți mai mult decât răi, frumosu' din pădurea bântuită, orc de level 60... sună cunoscut? Păi 99% din RPG-uri sunt medievale și acum vine domnu' EQ, bagă un sistem de comunicare și gata, a venit „cel mai mare și cel mai tare" joc făcut vreodată. Eu unul mă mulțumeam cu Diablo. Apoi apare AC, vine Shadowbane, toate medievale. Da' mai terminați... nu mai vreau vrăji, băgați și voi ceva nou.

Nu fac decât să cheltuie milioane de verzișori, ca apoi să dea faliment doar pentru că EQ și AC vor face legea, așa că pa, pa! EA, Blizzard și toți ăia care se vor apuca de himerele astea. La ce ne trebuie?

MMORPG-ul înseamnă o viață nouă, trebuie să te scoli la 6 să vezi că-ți fură ăștia și ce n-ai, când poți să omori nu_știu_care_ogre și dada! primești bani reali în cont! La faza asta cu banii am picat de pe scaun!

Adică viață reală? Bleah! Acolo faci ce vrei, omori pe cine vrei, hăcuiești tot ce vrei... tipu' de i-a cedat Pentiumu' la Quake... să vezi cum o să le cadă acum doar pentru că viața reală nu mai are sens. Și uite așa apare noua generație de paranoici, psihopați și... adică a apărut deja.

Internetul devine tot mai important și în curând nu vom mai vedea decât Multi-uri și MR-uri. Eu zic că domnii designeri s-o lase mai moale că altfel Total Recall-ul ar putea deveni realitate.

Dominus

Salutare, err... am să intru direct în pâine.

În privința jocurilor singleplayer, acestea sigur NU vor dispărea. De ce? Pentru că întotdeauna se va găsi un joc mai deosebit în singleplayer care să redea o poveste dătătoare de feeling. Întotdeauna se vor găsi jocuri ca Thief, Half-Life, Fallout, Planescape etc. care să dea o palmă zdravănă tuturor celor care produc jocuri doar pentru bani. Jocurile singleplayer îmi dau un oarecare sentiment de intimitate, descopăr jocul (lumea) respectiv(ă) singur, ceea ce le conferă un feeling pe care joacele multiplayer nu îl au. E ca și cum aș citi o carte bună în care eu sunt eroul principal. Și unde mai pui faptul că destinul cărții e în mâinile mele! :)

Cât despre joacele online, și în special MMORPG-urile, într-adevăr se pare ca acum începe „era" lor, dar nu cred că vor rezista decât câteva. La început a fost un Ultima Online, un Everquest, un Asheron's Call, iar casele de jocuri au observat că respectivele au succes și așa au început să apară MMORPG-uri ca ciupercile după ploaie. Fiecare are câte un element nou însă asta nu compensează restul jocului, mai bine se adunau toate ideile într-un singur joc și p-ăla îl juca toată lumea. Deh, speranțe sunt într-un World of Warcraft, Anarchy Online sau mai târziu în World of Midgard. Problema e că nu foarte mulți își vor permite să plătească taxa lunară și nu toți au o legatură la net așa de stabilă încât să joace „fără întreruperi". Așadar vor rămâne câteva picaturi din marea de MMORPG-uri.

Personal nu am jucat on-line decât Runescape. Drăguț, dar nu are cum să se ridice la valoarea celor enumerate mai sus așa că... sugestii nu prea am, poate doar... mai multă interactivitate?

Concluzia este că jocurile singleplayer nu vor dispărea în favoarea celor multiplayer, vor conviețui așa cum fac mâța și comunitaru'. (And then again, maybe not! :))

Jocurile on-line (și în special cele dedicate numai acestui mod de joc) nu trebuie privite ca fiind o amenințare la adresa jocurilor dedicate

modului singleplayer, dar nici ca un sub-gen ce se va pierde în curând în amintirea gamerilor.

Am avut ocazia să privesc MULT timp pe câțiva dintre colegii mei cum se jucau cu patos un gen de jocuri numit MMORPG. Am îndrăznit mai apoi să mă implic în beta-test-ul de la Dark Age of Camelot, un MMORPG care tocmai a detronat cam tot ce avea de detronat în acest gen.

Ei bine, opinia mea despre MMORPG-uri nu a fost niciodată prea bună și nu pot zice nici acum că mă dau în vânt după ele.

Principala problema mi se pare tocmai lipsa interactivității cu mediul, cu povestea și chiar cu ceilalți jucători. Și asta deoarece locurile în care te vei juca sunt totuși limitate și nu se vor schimba niciodată, povestea nu are început, nici sfârșit, ci rămâne indecisă undeva la mijloc, iar ceilalți jucători...

Chiar dacă toți se așteaptă ca acesta să fie unul dintre atuurile jocurilor on-line, din câte am văzut eu, ceilalți jucători sunt mai tot timpul doar niște personaje care aleargă de colo-colo, fără să îți dea importanță.

Dar acestea sunt, vă garantez, niște neajunsuri minore pentru acest gen de jocuri care este încă de abia la început. Chiar dacă vă place sau nu, trebuie să acceptați faptul că jocurile on-line au un viitor extrem de promițător în față. Mai au de evoluat, însă sunt sigur că vor deveni cu adevărat niște jocuri impunătoare (singurul care mișcă ceva în direcția asta mi se pare a fi doar Midgard-ul).

Cât despre jocurile singleplayer... mai mult ca sigur că nu vor dispărea. Se vor produce în continuare jocuri axate pe singleplayer și poate se va ajunge la introducerea unei experiențe similare în jocurile on-line (aș vrea să văd așa ceva!).



Apropo de fenomenul Counter-Strike și de „gamerii" aferenți, ei bine, aceasta este una dintre problemele ce se ivesc din când în când în orice joc on-line în care ai de a face cu o mare diversitate de jucători. Poți să dai peste unii care să te deranjeze în mod vizibil, alții care să folosească nu_știu_ce_cheat și în general există riscul ca o mică parte din jucători să strice experiența plăcută a majorității.

LEVEL

Editura: Vogel Publishing SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158, 093-570511
094-754983, Fax: 068/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
(locke@level.ro)

Redactor hardware:
Bogdan Amititeloae
(bogdans@level.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_margincan@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Online:
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Florin Crișan
(florin_crisan@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 068-415158
și fax: 068-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



FIFA 2002
Balonul rotund... atunci când nu se pierde în nămeții de afară



Comanche 4
Novalogic și cel de-al patrulea Comanș



Soul Reaver 2
Raziel încă nu-și poate găsi liniștea



Return to Castle Wolfenstein
În afară de faptul că de-abia îl așteptați, mai trebuie să vă spun ceva?



Create your World



Mişcări precise şi un design ergonomic

Cordless MouseMan Optical oferă libertate totală utilizatorului combinând două din tehnologiile de ultimă oră: **„cordless"** şi **„optical"***. Cu ajutorul tehnologiei radio, mouse-ul funcţionează până la o distanţă de 2m de computer, fără să fie nevoie să fie îndreptat spre computer. Fiind optic el poate funcţiona pe orice suprafaţă. Beneficiaţi acum de **software-ul WebWheel** pentru un acces facil la site-urile voastre preferate!



Prinde momentul!

Concepută special pentru acele momente când doriţi să arătaţi prietenilor cum v-aţi distrat în concediu sau în vacanţă. **Click Smart 510** este companionul ideal şi în privinţa surf-ului pe internet, videoconferinţe etc. **Cardul Smart Media 8MB poate stoca până la 480 de poze.**



Încearcă game padul cu Vibration Feedback!

9 butoane programabile, un buton precis de throttle şi... 2 mini jozstick-uri îţi permit un control absolut! Şi, pentru ca experienţa pe care o trăieşti să fie totală atunci când te joci, RumblePad-ul dispune de **Vibration Feedback**!!! Vei putea astfel să simţi denivelările de teren, loviturile primite de la adversari, turbulenţele atmosferice, atunci când pilotezi un avion, sau accidente de maşină, atunci când conduci o maşină de curse.



Pentru gamerii pasionaţi, un joystick de excepţie!

WingMan Force 3D, cu ajutorul tehnologiei **Force Feedbcak** incorporată, vă oferă acum posibilitatea de a simţi reculul armelor, exploziile, într-un cuvânt, realismul! Avantajul mânerului **Twist Handle** se va face cu siguranţă remarcat în simulatoarele de zbor unde totul este 3D. Hat-Switch pe 8 direcţii, **Throttle Switch** şi cele **7 butoane programabile** sunt alte "gadget-uri" care vă vor face viaţa mai uşoară în timpul lungilor seri petrecute în faţa monitoarelor!



Îţi place să conduci în viteză?

Atunci nu-ţi dezlipi mâinile de pe **WingMan Formula Force GP**! Volanul **WingMan Formula Force GP** are tehnologie **„Force Feedback"** integrată astfel încât să poţi simţi denivelările terenului, pietrişul şi, dacă nu eşti atent ...parapetul! Îmbrăcămintea din material cauciucat permite un control precis al direcţiei şi un confort deosebit. Două schimbătoare de viteză şi 4 butoane programabile integrate sunt plasate ingenios pe volan astfel încât să poţi fi întotdeauna stăpân pe bolidul pe care îl conduci. Cu **WingMan Formula Force GP** ai tot ce îţi trebuie ca să devii campion!

www.flamingo.ro
CALL PC (0800-22.55.72)

FLAMINGO COMPUTERS

Bucureşti, B-dul I.C. Brătianu nr. 39, Tel 01-31.00.422, unirii@flamingo.ro, St. Burileanu 14-16, Tel 01-232.68.00, aviatiei@flamingo.ro, Cal. Dorobantilor 132, Tel 01-231.04.31, dorobanti@flamingo.ro, Cal. Vitan 55-59, Bucuresti Mall, etajul 1, Tel 01 327.56.26, mall@flamingo.ro, Şos. Ştefan cel Mare 240, Tel: 01-211.10.05, obor@flamingo.ro, Şos. Panduri 29-31, Tel 01 411.65.00, panduri@flamingo.ro; B-dul Stirbei Vodă 154, Tel 01-312.92./1, stirbei@flamingo.ro, B-dul N. Titulescu 121, Tel 222.50.41, titulescu@flamingo.ro; Calea Victoriei 103-105, Tel 01-659.74.55, victoriei@flamingo.ro; World Trade Center, B-dul Expoziţiei 2, parter, Tel. 01-224.26.04, wtc@flamingo.ro; P-ţa C.A. Rosetti, Str. Hristo Botev nr. 3, Tel: 01-310.08.29, rosetti@flamingo.ro, **Calea 13 Septembrie nr. 106, Tel: 0800-22.55.72, panduri@flamingo.ro; Bucureşti Marriott, Calea 13 Septembrie nr. 90, marriott@flamingo.ro; eFlamingo, Tel: 0800-22.55.72, eFlamingo@flamingo.ro**; **Cluj-Napoca**, Aurel Vlaicu 1-3, Tel 064 445.702, cluj@flamingo.ro; **Craiova**, Cal. Bucureşti 21C, Tel 051-417.426, craiova@flamingo.ro, **Deva**, B-dul Decebal, Bloc E, parter, Tel 054-233.041, deva@flamingo.ro; **Giurgiu**, Cal. Bucureşti nr. 134, bl.11-2S, Tel 046-230.063, giurgiu@flamingo.ro, **Iaşi**, Iulius Mall, et. 2, B-dul T. Vladimirescu 2, Tel: 032-278 089, iasi@flamingo.ro; **Oradea**, Str. Louis Pasteur nr.3, Tel: 059-470 134, oradea@flamingo.ro **Sibiu** Nicolae Teclu nr. 1, Tel 069-230.068, sibiu@flamingo.ro; **Timişoara** C. Brediceanu 1, Tel 056-292 755, Str. L. Blaga nr 7, Tel: 056/431.182, timisoara@flamingo.ro, **Râmnicu Vâlcea** Cal. lui Traian 123, Tel 050-737.866, valcea@flamingo.ro

Bacău, CYBERNET, Str. 9Mai, nr. 31, Tel 034/170.892 office@cybernet.ro, **Baia Mare, CONSECO**, Bdul Traian nr 31, P-ta Gării, Tel: 062/223.450, office@conseco.ro, **Botoşani, Assist** Calea Naţională nr. 46 Tel 031/533.222, assistbt@assist.ro, **Braşov, 2 NET Computer**, B-dul Griviţei nr. 66, Tel: 068/427.500, office@2net.ro, Brăila, Stillco, Str. M. Eminescu nr. 62 Tel: 039/615.407, braila@stillco.ro, **Cluj, SIMETRIX**, B-dl Eroilor nr. 43, ap. 5, Tel: 064/430.234, office@simetrix.cj.wan.ro, **Constanţa, TORENT Computers**, B-dul Tomis, nr 238, Bl TD 17, parter, Tel: 041/831.820, office@torent.ro, **Galaţi, STILLCO**, Str. Albatrosului, nr 1, Bl M, Ap. 47, Tel: 036/465.162, office@stillco.ro, **Piatra Neamţ, CSC Open Systems**, B-dul Traian, Bl. A5, parter, Tel: 033/218.945, office@csc.ro, **Ploieşti, PLATIN Systems**, Str. Gh. Doja nr. 29, Bl 34D2 Sc. A, Ap1, Tel: 044/118.141, platin@xnet.ro, **Slatina, TRINET**, Str. Arcului, Bl 3B, sc. B, parter, Tel: 049/414.686, office@trinet.ro, **Sf. Gheorghe, 2Net**, P-ţa M.Viteazul nr.43, Tel: 067/314.949, sf_gheorghe@2net.ro **Suceava, ASSIST** Str. Tipografiei, nr. 1 Tel 030/521.100, assist@assist.ro, **Tg. Mureş, REDATRONIC SERV**, Str. Liviu Rebreanu nr. 11, Tel: 065/164.885, office@redatronic.ro